
游戏是人类的天性 批评是前进的动力
第十辑
游戏批评
从混乱到重建
世嘉帝国
访谈录：樱大战制作者探秘
三栖人：中国历史与日本漫画（中）
恶趣味：主机派别之争
谁更重要
集中营的日子(之二)
人物百话：橘佑京
厂商介绍：从来就是这样酷——元气
报刊文摘：红白机又热销了?!
"全面关闭"反映出什么
往昔朝纪：N64的20世纪（2）
游戏评论：花样翻新的传统题材(PS2 决战2)
理解彷徨……(DC 索尼克2)
疯狂出租车？如此疯狂？(DC 疯狂出租车2)
使你产生幻觉的等待(Bleem!)
2001.10
次世代
丛书
layin扫描制作

月刊 **游戏批评** 第十辑

卷首语: 3

TOPIC:敢问一下,路在何方? 4

本期特辑

世嘉帝国:从混乱到重建

面对世嘉的转型,有人欣慰,有人落泪。但对世嘉这么多年来在业界的摸爬滚打,其中的是是非非更令人不解。这回,请来三位业界专家,用中国人的观点分析一下世嘉这些年的情况。

- □ 硬件专家却没那么硬 10
- □ 商战中的天才和"书呆子" 14
- □ 世嘉系主机案例分析 18
- □ 世嘉游戏经典回顾 26
- □ 街机业老大的世嘉 30
- □ 世嘉失败的大检讨 32
- □ 世嘉前景:乐观还是悲观 36

特别推荐

业界数据:家用游戏主机机种总览 47

《樱大战》制作者探秘 50

小说:赏金猎人莎拉 106

集中营的日子 121

游戏评论

花样翻新的传统题材(决战 2 · PS2) 80

追寻恐怖的原点(恶魔城默示录 · N64) 82

感受变革带来的力量(真 · 三国无双 · PS2) 84

理解彷徨……(索尼克大冒险 2 · DC) 86

疯狂出租车?如此疯狂?(疯狂出租车 2 · DC) 88

在等候《PSO2》的日子里(PSO2 · DC) 90

使你产生幻觉的等待(Bleem!GT2 · DC) 92

冲过终点的一刹那(梦游美国 · DC) 94

流浪在中世纪的神话(放浪冒险谭 · PS) 96

PlayStation 的赛尔达(武藏传 · PS) 97

徜徉在星海中的幻想(星海传说 2・PS) 98
创意的魅力(狂热节拍・PS) 100
黯然褪尽的苍红(苏醒的苍红之刃・PS) 101

报刊文摘

比尔・盖茨和 XBOX 的挑战 66
红白机又热销了?! 68
会社结构改革计划说明会 69
"全面关闭"反映出什么 71
任天堂手下吃钱怪物 72
网易狂噬游戏盛宴 80

往昔朝纪

N64 的 20 世纪 2 76

连载篇

魔杖 5:游戏中的菜单 39
厂商介绍:从来都是这样酷:元气 60
人物百话:橘佑京 111
游戏经典:探讨马里奥的世界 102
中国历史与日本漫画(中) 114
恶趣味 124
欲言堂 128
三角地 134
新闻备忘录 140

『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正,
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度,历史的眼光
去评论游戏业和游戏软件,
它不会有地域种族文化的偏见,因为游戏是人类的天性,
是属于全世界的。

本书不刊登广告,与各游戏厂商保持适当的距离,不会无原则地"吹捧"某个游戏厂商和游戏软件。

一个游戏软件既是一件"商品",又是一件"作品",我们更应该站在"作品"的角度去评论它。

游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣,而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。

文章当中要避免恶意攻击和嘲讽,应从建设性的角度做出评论。

作者对于提出评论的游戏,就其自身价值应做到心中有数。

作者,编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

卷首语

先说句讨好的话吧——让您久等了，很高兴又“见到”各位。

其实，从一本书的角度出发，上面还是应该说“被各位见到”才合情合理，只是现在好像流行做什么都先入为主的观念，像卖菜的一定要吆喝自己的便宜自己的新鲜；专卖店的也不管东西好坏与否总要来个挥泪跳楼；连“高科技”的各类网站也不管有无钱挣就高级写字楼加广告铺天盖地……

当然，这些还只是表面现象，真正作用在这些后面的还有什么“注意力经济”、“眼球经济”等等从前中国人想都没想过的观念和原理。时代发展了是好事，观念丰富了也是好事，只是赶上时代也应该赶得有些条件吧，毕竟潮流是不能推翻合情合理的老理儿，就像5000年前你得管老爸叫“老爹”，5000年后你还得管老爹叫“老爸”一样。

可话好说，路难行；讲得清，辨不明。要是什么人都明白不管幌子挂多高，酒都要香的道理，也就不会出现年初大批网站倒闭的景象。但是有些只讲酒香的人活在这个夹缝里更不自在。《游戏批评》不知该算哪头，想想倒觉得老祖宗们“明哲保身”这句话讲得还不错——不温不火，游刃有余。反正游戏杂志，尤其是电子游戏杂志想靠积累“眼球”，像其他什么以“名人”打天下的《名人》杂志，满北京地铁挂广告的各种杂志那样大打名气，在目前国内电子游戏领域有点“暗无天日”的环境下，实在很难。所以要想做好，要想做得对得起自己和读者，就一定要把酒酿好。

这期内容算得上丰富，各位看后应有体会。除了我们倾力推出的怀念世嘉专辑外，尤其值得推荐的还有“恶趣味”中的几篇短文，其中《游戏杂志一思考就要出问题》跟前面这段话有某些暗合。

十期了，《游戏批评》在不知不觉中快到周岁了。看着慢慢走上正轨，慢慢培育了自己特色的《游戏批评》，小编们感到欣慰和欢喜。我们希望还处在“婴儿”期的《游戏批评》能慢工出细活，把一坛子好酒，再加上一碟子好菜，奉献出来。

还有，就是“客官儿们吃好，喝好”后，多提宝贵意见！

敢问一下，路在何方？

——中国首届网络游戏发展研讨会纪实

W/弱文

2001年6月26日，由《中国青年报＊数字青年》、《光明日报》网络信息部、《网络游戏世界》、《程序员》主办，北京天下华彩网络软件公司、雷爵资讯、吉米科技协办，在北京大学『交流中心』举行的『中国第一届网络游戏发展研讨会』召开了，笔者参与了会议，并在此发表一下自己的看法。

一 网络游戏开始风靡国内游戏界

困扰中国游戏业最久，也是最大的问题是什么？随便找一个厂商来问，肯定非盗版莫数。国产游戏技术不好，创意不佳都可以用耐心（包括用户的耐心）和时间来拉平，但盗版的存在就等于明摆着从游戏商口袋里往外掏钱。正是为了抵抗盗版，国内才会刮起“红色风暴”，才会有“28元浪潮”。经过这种低价洗礼后，国内正版游戏50元上下的基调价格已经确立，对玩家和用户来说绝对心满意足，但厂商仍旧笑不起来。好游戏的开发费用日益增加，回收成本也要算上花消日益庞大的宣传、行销费用，而低价格策略已经盛行，游戏价格不可能回升，现在的厂商可能感觉是自己在往外掏钱。

面对种种困境，网络游戏以她的正版惟一性和延续增益性，突然惊醒了国内业界。既能保证正版的正常销售，又能以低廉价格来销售正版，还能“坐等”收钱，这种美差已经到了要在国内开始圈地的时刻了。同时面对市场日益成熟的前夕，面对曾经陌生的网络游戏，国内业界的确非常需要进行更多的交流。所以说这次研讨会确有她积极方面。

一 研讨会过程中的感想点点

本次研讨会的参与者除了一些国内游戏媒体和网站外，主要还是个游戏公司代表，其中有国内的金山公司的裘新，以及台湾开发《万王之王》的雷爵的陈光明。

> 小议：会议是在北大召开的，能在北大这种有浓厚人文气质、学术研讨的学院进行这次研讨，非常符合感觉。只可惜这个研讨会是封闭的，北大里才华横溢的学子们不能出现。

上午是各厂商代表的演讲，第一个代表厂商发言的是联众网站的老总鲍越桥，虽然演讲时很激昂，但内容多为对联众自己业务的总结和评价，完全没有技术方面的内容，也没有游戏开发上的经验之谈，好像一份工作汇报或者自我宣传稿，听起来没什么味道，要不是时间还早，我非困了不可。

接下来的是台湾雷爵公司的代表陈光明 。雷爵是台湾目前做在线游戏最好的公司之一，代表作是全部自我开发的《万王之王》。陈光明的讲演也是照本宣科，但有多媒体

演示，而且所有内容是围绕网络游戏开发流程的点点滴滴，非常具体。虽然雷爵准备内容非常详实，但可惜陈光明先生国语表达能力不是很好，说话经常磕巴。而且演讲过程很长，重点不突出，缺乏感染力。

第三个是金山公司游戏部的裘新，很典型的技术出身，不拘小节，是整个上午惟一一个上下台没走台阶的演讲者，而且有点“不修边幅”。但他的演讲，至少听上去是最成功，也是最有感染力的。直接跳上讲台的裘新主要强调了要在中国游戏业（当然包括台湾）建立一套完整的，以中国传统为基调的“武侠系统”，来抗衡西方的“龙与地下城”体系。更重要的是，“武侠体系”的建立和完善，可以统一国内各种游戏在系统上存在的差异性，既方便了开发者，也方便了玩家的习惯，能更快速上手。这就像象棋一样，尽管古今中外象棋的制作工艺不同，有木制的，也有象牙的，但规则同样为“马走日，象走田”。而且裘新演讲完全脱稿，神态自然，口若悬河，很具感染力，令在场的人精神也都为之一振。

最后是蜂巢科技的代表发言，总体感觉一般，主要提出将向业界公开自己的原代码，供同行参考，共同进步。

由于不少原定发言人没来，所以上午感觉稍微单调了点，尽管开始时间拖后了一些，但还是提前20分钟结束了上午的活动。

午饭时间的偶遇

先请别误会，本人没打算介绍午饭如何丰富。

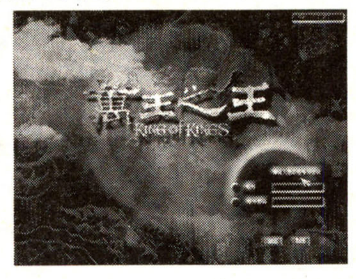
午饭在北大一个营业性餐厅，环境不错，还有一个酒吧。

随便找了一个比较空的桌子，身边有两个年轻人，很像技术员，也没打招呼。“开吃”后，主动接触才知道他们就是《虚拟人生》的开发成员。记得当初《虚拟人生》火爆大江南北，我上学时学校机房里经常有半数在玩这个游戏，很是成功。后来和他们聊天时才知道，《虚拟人生》开发初期原本不是游戏，而是教育类软件，后来歪打正着做成了游戏，并且出乎意料地成功。现在他们已经成立明日工作室，并且也打算赶ONLINE游戏的潮流。真希望他们能做出同《虚拟人生》一样富有创意的在线游戏出来。

下午，稍缺主体概念的讨论会

下午是经验交流会，大家相互交流对在线游戏在制作、销售等方面的认识。只是由于没有一个明确的主题，譬如某段时间谈制作经验，某段时间谈市场经验。所以整个下午比较乱了点，主题经常切换，半道参加的人还真不容易找到门道。

由于本人在网络游戏上是个“门外汉”，故未敢在众前辈面前发表属于电子游戏圈子的言论，而是毕恭毕敬地学习了一个下午。但这并不表示我没有一点想法，所以决定关起门来自己说一下。



对国内网络游戏的认识

第一，网络游戏也是游戏

这是最为基本，也是最容易被制作者忽略的。我们经常听到制作商信誓旦旦讲自己的游戏将如何庞大，如何华丽，如何虚拟现实。但不得不承认的是，在现有技术条件下，完全的虚拟现实完全无法做到，况且做到也不能意味游戏就是成功的。传统游戏也好，网络游戏也好，除了表现层的物理构成不同外，在本质上都是使玩者娱乐的。游戏注重的首先应该还是游戏是否好玩，内在机制是否能刺激玩家的兴奋点。联众的 ONLINE 游戏之所以非常成功，主要还是游戏主体——棋牌游戏本身魅力无穷的结果，加上借助网络的广泛性和即时性，所以能有好的业绩。电子游戏是游戏，打牌下棋其实也是游戏，而后者能流传千年而不失魅力。所以网络游戏，尤其是图形 MUD，要想成功，不光要想如何实现制作人的理想，更要务实地考虑游戏是否好玩这一点。

连铃木裕 7000 万美元打造的《莎木》帝国都因为游戏性的问题而遭到日本普遍的冷落，何况国内在图像和创意起点上还很底的厂商们呢！

第二，成功来自告别文字 MUD，告别 CODE USER 专门志

下午讨论会辩论最激烈的，是一个做文字 MUD 的专业人士和《大众软件》一位编辑，关于现在游戏过于强调数字，尤其是文字 MUD 数字性过强好坏与否，激烈得不得不由雷爵代表陈光明先生出面讲和才得以结束。我不想继续两人的争论，只是想说明网络游戏如何走向市场。

尽管我没经过文字 MUD 的洗礼，但从游戏本身出发，文字 MUD 并不适合市场未来的需要。从日本游戏多年来的是是非非可以看出：讲究攻防技巧的《VR 战士》，市场效果比不上简化思考、单纯追求进攻的《铁拳》；单纯讲究赛车技术的《梦游美国》，完全惨败于内容丰盛的《GT 赛车》(家用机领域)。游戏要想获得更多认同、更大的市场，一定要给予消费者更多选择，降低门槛，同时保证可玩性，把受众由单纯的核心玩家推向 LIGHT USER。

文字 MUD 对玩家的要求实在够高了，不但操作困难，而且要求受众必须面对单纯，甚至有些枯燥的数字。文字 MUD 流行多年下来，已经形成了固定的玩家层，但这些真的都是高手，可以说都不是普通人。但目前国内最成功的网络游戏——《石器时代》则完全没有这些单调复杂的表现，据说许多白领丽人都因为游戏中可爱的人设而加入游戏行列。这是最直接的证据，也是最好的例证。网络游戏(当然，也包括普通游戏)要想挣钱，制作者就一定不能受核心玩家思考的控制，要多为普通人考虑，为如何降低门槛，并保持内涵思考。

其实，还有不少想法，有的很具体，但版面限制，希望以后有机会再说。

结束语

国产游戏要进步，就要有交流。尽管首届网络游戏研讨会在过程中有不少不足，过于简单，但意义的确又非同寻常。希望这是一个新的开端，更希望以后能有更多业内人士举办并参加这样的活动(当然不是光来宣传自己的产品)。

当然，也希望将来能举办由《游戏批评》组织的，对国内"电子游戏"等方面的研讨会。

主持人的话

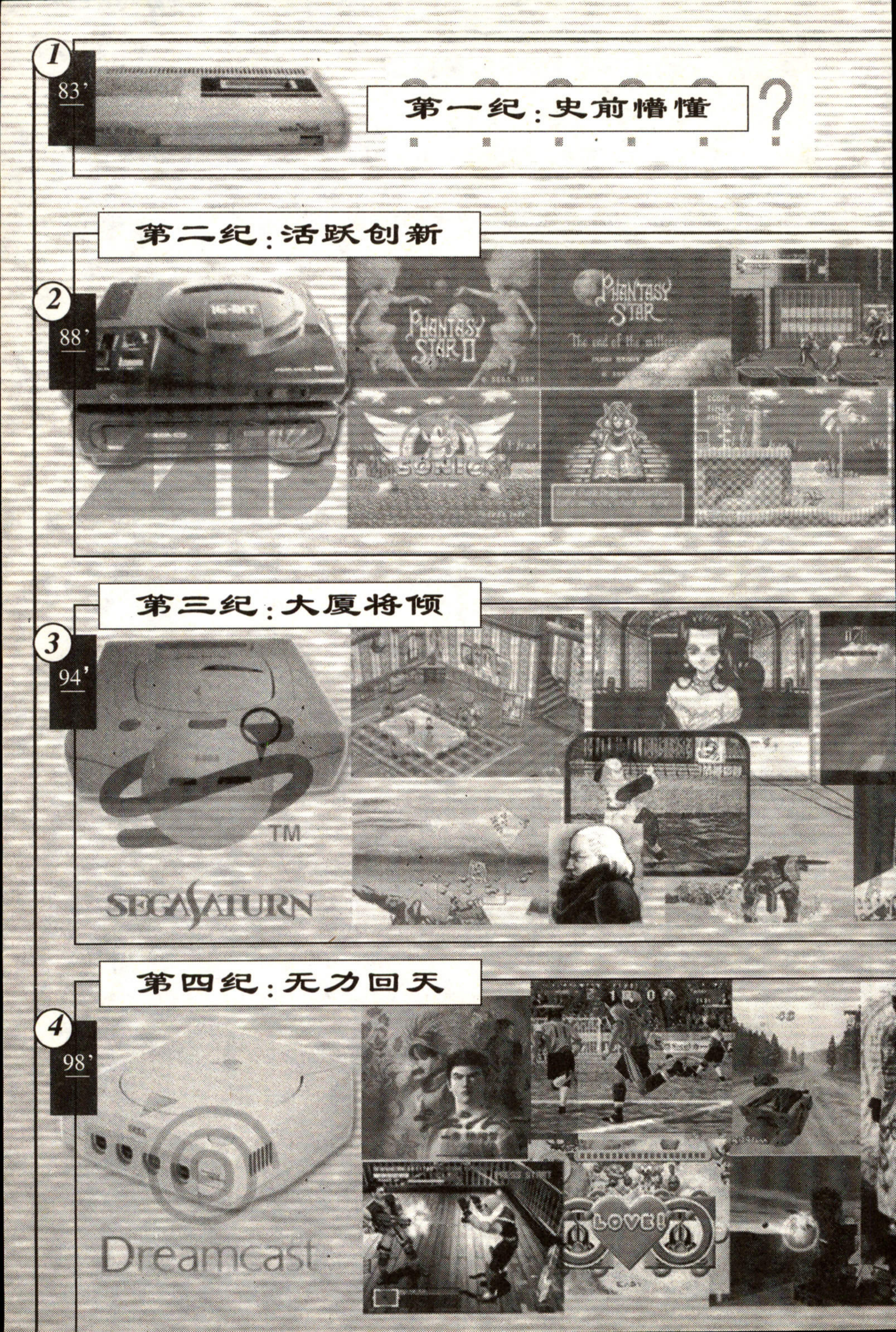
从去年开始，游戏业界一直处于一场大变革的前夜。索尼率先推出 PS2，等于宣布了 DC 的死亡。微软，任天堂也在加紧新一代主机的研制发售。从历史经验和目前的情况看，新主机的技术性能并不太重要，相反，软件商的支持、主机价格，宣传策略，行销通路，游戏理念等成了胜负的关键。从这一点来说，三大主机厂商任天堂、微软、索尼都很强，都有自己某方面的优势。相对而言，索尼没有什么明显的弱项，在各方面都相当成熟。作为一间世界性的技术公司，索尼的可怕在于它很少犯错误（但也失败过，比如与松下的录像机制式之争与 NEC 的计算机之争），故业界还是普通看好索尼。不过世嘉突然在年初宣布 DC 停产，世嘉将加入多部游戏平台而成为纯粹的软件商，在我看来，这是游戏业非常重大的事件。其意义不仅在于世嘉帝国是否可能重建，是否可能再度辉煌。更重要的是从长远讲，世嘉公司的转型可能对将要展开殊死战斗的各方带来极大的和不可捉模的变数，其影响在很长时间都会不断的发散。当然，影响力的大小还是要取决于世嘉自身的转型成功与否，各大主机厂商甚至软件厂商都在谨慎地评估世嘉转型的份量，并且密切注视世嘉每一个动向。

对世嘉公司，对世嘉此次的大转型，中国玩家应该说是抱着很复杂的感情。世嘉在街机方面的影响是独一无二的，家用机方面，MD 的影响力不次于超任，因此国内才有超任、MD 之争。可以说，国内玩家基本都是世嘉培养起来的，很少有玩家不喜欢世嘉游戏的。但世嘉帝国还是这么无情的慢慢坍塌。这让许多世嘉迷感情上不能接受，可是说是哀其不幸。很多人都认为，世嘉才是真正精英游戏理念的代表和诠释者，但败的这么难看，这真是很吊诡的事情。至今我们还收到不少世嘉迷的来信，表示不服和不能接受，甚至认为世嘉的失败标志着游戏业的失败，标志着游戏业越来越堕落的开始。这种观点当然有点极端，但也不会一点没有道理吧。今天邀请三位嘉宾，就是想从中国人的角度评论一下世嘉的转型，其原因、背景、影响和今后的走向。

WARNING! ALERT!!

EXPLOR THE RESON OF SEGA FALL BY CHINAESE POINT

WHY??


1
83'
第一纪：史前懵懂
第二纪：活跃创新
2
88'
PHANTASY STAR II
PHANTASY STAR
第三纪：大厦将倾
3
94'
SEGA SATURN
第四纪：无力回天
4
98'
LOVE!
Dreamcast

世嘉帝国

从混乱到重建

SEGA®

特约佳宾：

□国内资深游戏评论家：叶伟 □上海电影制片厂编剧：张弦

□国内资深游戏评论家：Silence

硬件专家却没那么硬

世嘉每代主机，在它推出的时候，几乎都是代表当时家用机的最高水准。问题是其他公司往往晚于它几个月甚至半年推出相应一代的主机，而这个时候已经针对世嘉主机的弱点作了许多改进和调整。这样，先行推出的世嘉主机无意中便成了一种『为它人做试验品』的东西，世嘉家用机在硬件上反而给人感觉『差一口气』。

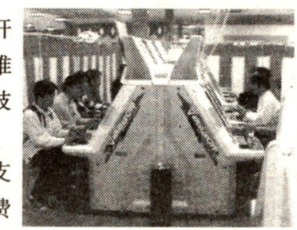
主持人（以下简称主）：按理说，世嘉本身就是硬件专家，她在街机领域的领先地位一直毋庸质疑，但为何在家用机领域，世嘉系主机在硬件上却没有显示出优势。

叶伟（以下简称叶）：世嘉在街机产业上的贡献和技术发展，相信大家都看在眼里。一说到最先进的街机底板，每个人都会想到 SEGA 这个名字。但是很遗憾的，在家用机方面，世嘉并没有能够分享太多的街机技术。这其中一个比较重要的原因就是世嘉是依靠街机起家、依靠街机赚钱发展起来的，以“创业者”自居的街机部门和家用机部门一直矛盾重重，长期以来——甚至到了现在，街机部也没有把家用机部门放在眼里：10年前，只有那些被街机部门淘汰的员工才被“流放”到家用机部门去，在这样的大环境下，双方的心态又怎么会正常呢？

由于内耗而造成了资源不能共享，世嘉在街机上发展的新技术基本上都无法被家用主机使用。此外，在世嘉内部，许多员工长久以来一直持着这样一种思维方式：家用机赚不了大钱、成不了气候，所以根本不需要什么技术投入。AM2 是最显著的一个例子，他们多次宣称要做出家用主机无法移植的游戏——请注意，这话并非对外而言，而是对内的。当一个以街机移植游戏为主要软件来源的家用主机得不到街机部门的支持时，其悲剧性的后果就已经被注定了。

这种矛盾是世嘉家用机一直处于弱势的主要原因。

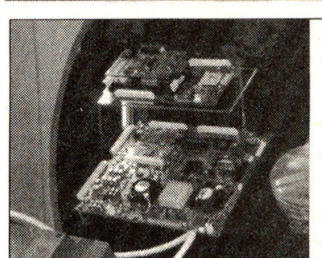
（主：这个观点很有意思。许多跟世嘉有接触的人都会感到世嘉的“狂”和傲慢。看来不仅对外，对内也不假颜色。世嘉内部矛盾之尖锐是公开的秘密。）



叶：世嘉在街机的硬件开发上完全不计成本，其推广理念是依靠最先进的技术来吸引最多的消费者。而由于街机玩家只需要支付每次游戏时的“租借”费

用，这个成本并不会转嫁到玩家身上去。但是家用机却正好相反，其硬件是被玩家一次买断的，所以在成本问题上不可能像街机那样自由。著名的街机底板 MODEL3 光是显卡就用了 13 个，而号称和 DC 最接近的 NAOMI 在实际能力上也有很大区别(单是内存之间的差别就是 512M:16M,整整差了 32 倍!)。两者开发及市场的差异如此巨大，以至于家用机几乎完全无法使用街机的硬件架构和技术——哪怕世嘉的街机部对家用机部门户大开。

世嘉对市场的理解似乎总有些问题，它总是希望在较早的时间里推出新的主机去抢占市场。而在这种时候，新技术尚不成熟，主机的成本往往很高。但是为了占领市场份额，世嘉又不得不把高成本的主机廉价销售，这就造成了在硬件方面的巨大亏损。当然，通过软件方式收回硬件亏损是业界的普遍常识，但是仔细分析一下世嘉历代主机的单机亏损额和其对手之间的差别，就可以发现世嘉基本上总是亏得最多的。



世嘉一向以强大、引以自豪的街机技术为后盾。

提前推出未成熟技术不但会受到成本的制约，而且还会因为缺乏有力的环境和市场支援而陷入苦战。比如 GAME GEAR，在 90 年代初确实是远远超过当时 GB 的划时代的掌机。由于那个时候 TFT 反射液晶显示技术还没有发展到民用，世嘉只能使用带余辉的 DSTN 彩色液晶，结果遇到 SONIC 这种需要快速移动的游戏，残像就会把整个画面搞得一塌糊涂。然而就算是这样的 DSTN 技术在当时也非常昂贵，缺乏市场观念的世嘉在这种情况下居然还要坚持使用带内光的彩色液晶，成本贵得要死不算，还造成了 GG 电力需求的增加，当时电池的电力根本无法支撑，使用 6 节 5 号电池最多只有 1 个小时便完蛋，掌机的“便携”一点都体现不出

世嘉主机似水流年

20 世纪 80 年代①

发售日期	主机名称	发售价格	发售厂商
1983.7	SG－1000	¥15000	SEGA
1984.7	SG－1000 Ⅱ	¥15000	SEGA
1985.10	SEGA MARK Ⅲ	¥15000	SEGA
1987.11	SEGA MASTER SYSTEM	¥16800	SEGA
1988.10.29	MEGA DRIVE	¥21000	SEGA

1 游戏界先锋 SG－1000/SG－1000 Ⅱ

SG－1000 是 SEGA 于 1983 年发表的首部游戏主机，SG 为 SEGA GAME 的简写，SG－1000 Ⅱ是强化版，外型成为后来发售的 MK Ⅲ的雏型。SEGA 公司在这个时期发售的足球游戏，曾将 SG－1000 主机的销量推到顶点，但仍不敌任天堂 FC 的《大金刚》。SG－1000 的控制器为摇杆型，操纵性不佳，但在 SG－1000 Ⅱ上改用了十字钮手柄。

来，惨败于GB是必然的。回想一下，如果GAME GEAR推迟到90年代末GBC刚刚推出的时候对机能略做调整后再上市，整个情况就会完全不同。

由于抢先发售的策略，世嘉对其新主机对手的定位往往考虑的过于浅显。MD以FC为对手。SS以SFC为对手，DC以PS为对手，可以看到，世嘉所针对都是低一个级别的机种，并没有考虑到在自己主机推出之后可能出现的同等级别的对手，这样当对手主机推出时自己显得非常被动。而世嘉火力点的过早暴露，又给了其对手一个彻底分析其弱点的可乘之机（这正是任天堂和索尼所擅长的，SFC、PS2都在世嘉新主机推出后有针对性地更改了规格）。比如MD为了节约成本在最后阶段除去了放大缩小机能，任天堂仔细分析之后，抓住这一点猛打。第一个游戏就在放大缩小上大作文章，由于画面给人带来的感觉非常强烈而直观，玩家心中的天平自然很快就倾斜到了SFC那边。

世嘉的决策也经常出现一些问题，这同样造成了家用硬件的缺陷。以SATURN为例，开发部没有预见到POLYGON将成为未来游戏的主流，设计时只是以SFC为对手，理念是把SS做成最强的二维主机，结果看到PS规格发表之后才匆匆忙忙增加了POLYGON的机能。由于发售时间已定，根本来不及做调试，主机原先的架构和平衡性被彻底打破，最后因为底力不足被PS打败，也是必然的（世嘉从来没有正式宣布过SS的多边形处理能力有多少，主要就是因为这个原因）。

张弦（以下简称张）：世嘉在街机领域的硬件水准之高，一直是大家有口皆碑的。任何一代的NAOMI基板，都是代表当时硬件的最高水准。但是同时也看得出，世嘉对硬件开发的追求和对硬件的依赖到了有点过分的程度。每当它有一个新的创意或理念试图实现的时候，通常都以开发一代新的硬件来达成。这种思路在街机领域应该说还不能算有什么不妥，可是到了家用机领域便暴露出很多问题。最重要的就是，由于成本的限制，家用机的硬件绝对不可能达到世嘉自己街机的水准。换句话说，世嘉的家用主机如果真要达到目前最好的街机硬件效果，其实是完全可能的，不过成本价

世嘉主机似水流年

20世纪80年代②

2 储存媒介新发展 SEGA MARK－Ⅲ

为了对抗FC，SEGA检讨了SG－1000型主机，并发表了后续机种MARK Ⅲ。该主机除可对应SG－1000软件外，卡带容量也大幅度增加，此外还有磁卡插槽，也就是所谓的MY CARD。在NEC发售的PC ENGINE(以下PC－E)采用的HU卡前，SEGA就已有磁卡的构想推出，这大概是鲜为人知的。但受硬件限制，游戏容量无法有进一步突破。MARK Ⅲ本身也发售了不少名作，像《梦幻之星》、《忍》、《冲破火网》等，而SEGA在大型电玩上的名作也有移植，但受限主机性能故无法完全移植，不过在那种年代可以在家里玩到SEGA的游戏就已经是很令人感动了。

格就恐怕要吓坏广大玩家了吧。所以这样一来，世嘉的家用机硬件实际上就比自己的街机硬件档次要低。但同时又因为世嘉对硬件的过于“依赖”，造成了它思考问题的时候常常喜欢直接从“硬件”入手，硬件如果达不到预料中的效果，便只有老老实实地“缩水”，而不像NAMCO等公司会巧用很多办法来“藏拙”。这就是为什么同样在DC上，世嘉自己的《VR战士3》、《格斗之蛇》同NAMCO的《刀魂》居然有如此大差别的原因。

在家用机领域，世嘉禀承街机的一贯做法，隔三岔五更新硬件，殊不知家用机用户需要的正是稳定。谁都希望自己买的主机越长命越好，世嘉这么做，就给家用机用户带来了“世嘉不稳定、不可靠”的感觉。人们第一感觉就是“世嘉自己都对自己的硬件没信心”，那样一来，不少人便对世嘉家用机的硬件水准产生了怀疑。

此外，还有一个现象大家也应该注意到，世嘉每代主机，在它推出的时候，几乎都是代表当时家用机的最高水准。问题是其他公司往往晚于它几个月甚至半年推出相应一代的主机，而这个时候已经针对世嘉主机的弱点作了许多改进和调整。这样，先行推出的世嘉主机无意中便成了一种“为它人做试验品”的东西，世嘉家用机在硬件上反而给人感觉“差一口气”。非但优势体现不出，而且处处“露拙”，这不能不说世嘉确有其“憨”的一面。

Silence(以下简称S)：第一，对于世纪末的“机能决定论”一直没有清楚的认识，或者说过于强调前卫的本质，而忽略作为商业的电玩产业其外壳通常是第一战略要点。应该说，世嘉既然被称为“先行者”，在本体大发展的方向上是很有计划性的。但是她不该忘了，一种流行的商品文化虽然可以容纳各种超前意识，但随大势的发展速度这一条规律却很难被改变。MD时代并不败在机能上，而是面对当时RPG的主流过于渴望在美式和硬朗风格上另闯一条路。土星时代没有充分估计足3D主流的形成时间。而到了DC，最受褒奖的反而是传统游戏因素浓烈的“梦幻之星网络版”，而不是开拓新世纪电玩类型的“莎木”或者新人文主义的“太空电台”或“涂鸭小子”，这一点足以令人深思。

第二，在营销上过于个人化，即不像SONY那样的兼容并蓄，努力制造“PS就是时尚”的概念，也没有学会NINTENDO那种对读者养成的“强制性单向选择”思维。美式的产品特色和宣传加上家族制的企业运营(与NINTENDO的不同在于，SEGA的家族企业制并不十分明朗化)，激进不缺，妥协却不够，直到今天的化整为零和见缝就钻，自然不可同日而语。

第三，街机理念过多渗入了家用机，没有认清两类消费者的终极不同，作品长期叫好不叫座，延续了十多年终于尝到苦果。

第四，世嘉主机始终缺少电器化概念，可以视为流行，却很难做到让消费者感到“拥有世嘉就是拥有时尚和品位”。而相对于NINTENDO的营销思路，却又不肯厚厚脸皮把自己定性成“玩具厂商”，专业化也就不够了。

商战中的天才和『书呆子』

说世嘉游戏『硬派』，确切。说世嘉游戏『标新立异』，未必。世嘉几乎所有『创新』的游戏都是首先出现在街机上而不是家用机上，而且这种『创新』往往只体现在技术上而不是游戏类型上。

主：世嘉游戏向来以硬派和标新立异著称，但无论世嘉游戏如何出色，总是难以像任天堂那样依靠本社游戏支持自己的主机。这样看来，世嘉在游戏制作，尤其是公司的经营理念上有不少偏颇之处。

叶：其实任天堂也是依靠第三方软件商起家的公司，FC 和 SFC 都是成功的典范。但是由于任氏帝国过于苛刻，才造成了次世代的第三方软件商大逃亡，从而一度使任天堂陷入窘境。客观的讲，如果不是挖到了 GAME FREAK 的“口袋妖怪”这个宝贝，N64 是绝对会让任天堂死得很难看的。



任天堂的理念在今年 E3 上大获光彩，游戏精品路线在可预见的未来肯定能获得比世嘉更好的成绩。

从这一点而言，说任天堂经营确实有一套，说她善于发现和抓住机会也罢，说任天堂是“福将”也不为过。

没有第三方支持的软件商是不可能成功的，世嘉的主机其实也不缺第三方的支持，但是其设计游戏的理念使得主机的销售产生了问题。

世嘉在商业竞争中表现得像一个天才横溢但却过于孩子气的“书呆子”，可以这样说，世嘉首先是一个玩家，其次是一个作家，最后才是商人（而且是极不成功的商人）。做游戏的时候，世嘉首先把自己带入玩家的角色，然后从这个“玩家”的角度去考虑，不计成本、不计危险地去开发最好的游戏。他从来不从市场角度出发——或者说，考虑不太现实的未来的收益过多了一些。这样的话，即使有再多的钱也会很快被耗完。

举个例子，SEGA 在 GBA 上的 CHU CHU ROCKET，游戏整整做了 2500 关，用了最大的 64M 卡带和成本很高的 SRAM，而销量根本不足以维持成本——这还是在 2001 年世嘉因经济窘迫而不得不分社后发生的

事！可想而知当初富裕时的挥霍会有多么可怕。据说在90年代中期，一个一般的游戏设计师只要完成自己的份内的工作，每个项目就可以拿到100万日元的奖金（差不多等于该设计师半年的薪水）。只要做出来的游戏好，世嘉在花钱的时候从来不会皱一下眉头。

按理来说这也无可厚非，可问题就出在对于“好”与“坏”的评判，世嘉是以自己而并非市场为标准的。如果游戏得不到玩家的欢迎，世嘉并不会认为是自己的游戏出了问题，而是简单地归咎于时机不够成熟，玩家一时还不能理解自己的作品。世嘉总是说现在吃点亏没关系，未来一定能赚大钱的——问题将来的变数太大了，总是把目光放在无法预测的未来，这样怎么能够赚大钱呢？更要命的是，世嘉不但这样要求自己，还以这种标准来要求其合作伙伴，傻乎乎地要抱着别人一起跳火坑。这就难怪TECMO之类的公司要动些那种有点摆不上台面的手脚来了。

与大多数游戏开发商不同，世嘉的市场部权力非常弱。目前新崛起的一些大型软件公司，比如索尼、UBI等都是以市场部来指导开发部，由市场部分析市场需求后指导开发部的开发工作。但世嘉的做法则是开发部先制作产品，然后再要求市场部尽力推销出去。鉴于世嘉本身的开发实力，很难说这两种方法之间究竟哪种更优秀。但显而易见的，前面一种方法或许会扼杀许多灵感，却能更稳妥地赚到钞票。世嘉在明知自己已经入不敷出的情况下仍然抱着老观念不放，这是一个很大的错误（当然，象世嘉这样老资格的传统型大企业，要一下子改变确实也是相当困难的。这倒是有点像我们境遇不佳的那些国有企业）。

世嘉的角色向来都桀骜不逊。

在花钱方面，任天堂和索尼从来不会像世嘉这么干。任天堂就像一个老财迷（没有贬义噢！），不但对合作者精打细算，对于每一个花出去的子儿更要仔细盘算，宁可不赚也不乱花，所以任氏帝国的财富积累很快。而索尼SCEI更是绝不冒险，只相信落在自己口袋里的钱，对

世嘉主机似水流年

20世纪80年代③

③ 游戏界第一个16位元 MEGA DRIVE

在MARK Ⅲ性能渐渐不能满足玩家，逐渐被市场淘汰时，SEGA加紧研发并于1988年发售了MEGA DRIVE主机（以下MD）。该主机搭载了MC68000 16位CPU及8位音效专用CPU。在任天堂SFC发售前MD与NEC的PC－E侵蚀了不少任天堂FC的市场，较有名气的作品如《音速小子》、《梦幻之星Ⅱ》、《孔雀王》等等作品的推出，使得MD得到了认同。MD也是第一台手柄采用三钮式的主机，但是在初期能对应三颗按钮的游戏并不多。后来SEGA也发表可在MD主机玩以前MARK Ⅲ软件的装置MEGA ADAPTOR，这对SEGA的支持者不失为一个好消息，不想血拼旧主机的人可以找找这个卡带介面喔！

任何未得的利益不做过多的期待。SCEI这种概念是随着SCE转型而带来的：SCEI的前身SCE从事的是音乐唱片的推广销售工作。在日本，歌星是被制造出来的，其数量比蚂蚁还多，但走红的时间也相当的短。SCE成功地迫使消费者不停地追求新鲜感。他往往每半年就会推出一批新人新碟，不停地诱使消费者购买新的文化快餐，从中赚取着巨额的利润。SCE转向SCEI之后，这种观念在游戏软件的销售上同样获得了巨大的成功。除非有100%的把握，否则索尼绝不做超过12个月开发周期的游戏。SCEI不停地推动着这个市场的运转，迫使玩家不停地买、不停消费。他们相信只有促进了玩家的消费欲望，才能填满自己的钱包。

和索尼相比，世嘉的商业头脑和经营模式就有点儿那个了。

另外和任天堂相比，让世嘉分心的东西也太多。街机、卡拉OK世嘉都有涉足。而当这些部门亏损的时候就给家用机部门带来了巨大的包袱。如果三者同时“不振”，后果就是灾难性的——相信大家都能够理解世嘉的没落究竟是怎么来的了吧？

张：游戏玩了这么多年，总是有喜欢和不喜欢的。对于国内玩家而言，自然有不少是收到任天堂和世嘉熏陶过的，所以不少人都对世嘉游戏颇有感慨吧。所以这种感觉也是仁者见仁的事。

说世嘉游戏“硬派”，确切。说世嘉游戏“标新立异”，未必。世嘉几乎所有“创新”的游戏都是首先出现在街机上而不是家用机上，而且这种“创新”往往只体现在技术上而不是游戏类型上。最风靡的RPG《勇者斗恶龙》、《最终幻想》系列，音乐游戏《DDR》、《BEAT MANIA》系列，还有《捉猴》、《蚊子》等全新理念的游戏，都不是由世嘉制作的。

世嘉对“创新”的理解通常表现在一种对“游戏专业性”的追求上，比如赛车游戏一定作出最真实的手感与车感，格斗游戏一定要作出真正的武打格斗感觉。在这方面，世嘉似乎有些走极致了。它也许从来没有正视过家用机市场，以为将许多街机

世嘉主机似水流年

20世纪90年代上①

发售日期	主机名称	发售价格	发售厂商
1990.9	GAME GEAR	¥19,800	SEGA
1991.5	TERADRIVE	¥148,000	IBM
1991.12.12	MEGA CD	¥49,800	SEGA
1992.4.1	Wonder MEGA RG－M1	¥82,800	SEGA
1993.4.23	MEGA DRIVE2	¥12,800	SEGA
1994.4.23	MEGA CD2	¥29,800	SEGA
1993.7.2	Wonder MEGA RG－M2	¥59,800	SEGA
1993.8.20	LASER ACTIVE SYSTEM	¥20,000	SEGA
1994.3.10	MEGA JET	¥15,000	SEGA
1994.4	SEGA CDX	¥39,800	SEGA
1994.9	CSD－GM1	¥45,000	SEGA
1994.11.22	SEGA SATURN(HST－001)	¥44,800	SEGA/VICTOR
1994.11.22	V SEGA SATURN(RG－JX1)	¥44,800	SEGA
1994.12.3	SUPER 32X	¥16,800	SEGA

思路照搬家用机依旧可行，殊不知在家用机游戏首先要求的是“新、奇、特”，甚至是“不专业”。

S：以技术而论，不是我这个一介玩家能够回答的。而在观念方面，我以为是世嘉强调了游戏的一个本质，即符合时代特征的高度互动性。玩家深入到游戏内核一直是业界较成功的公司所追求的目标，而外在样式（也即玩家所接触的交互层面）的创新与发展却是游戏产业永恒的主题。高信息流动的时代背景下，电玩消费者的需求也有了新的变化，社会生活的现象物化在游戏之中，是当今游戏界的一大主流课题。而世嘉的功绩是时时刻刻拓宽着这份课题的考察角度，也是最敢于将人类社会可见的现象和族群活动形式体现在游戏之中的。游戏是对生活虚拟及仿真的二律背反，世嘉努力丰富着仿真层次的内涵，换一个其实不太恰当的名词来说，世嘉的最大荣耀是她的“前卫”。她的敢于“前卫”，同时也是失败之始。这似乎矛盾，但无可避免，任何一种艺术样式到达扬弃上升的阶段，来自于传统势力的阻挠总是变得异常的顽固。以“勇者斗恶龙”自我标榜的ENIX，至少从目前看来，还尚且不肯进入世嘉等少数开拓者的阵营，逃避牺牲的可能，世嘉却不这么做。

世嘉游戏的“场容”有多大？街机风格很强调信息流动性和时段概念，不容易形成长期的消费热点。说的通俗点，过过瘾的事没有人会拒绝，但若要你长期过瘾而没有一点内容上的稳定投入感，多少就会疲倦了。

NINTENDO的“强制性单向选择”无论世嘉是否同意，但商业的一条规则在于产品的印象重于产品的质量。老老实实的做买卖，一方面事倍功半，一方面拥护者的跟风心理和“执迷受虐”心理得不到满足，亲和力就减弱了不少。抛去作品质量确实令人满意不提，无论你对于NINTENDO的“精英制”是否赞同，思考的同时无形中已经接受了NINTENDO就是精英的概念，而且没有时间来质疑。同样以本社作品为主的世嘉，却不见得有多少这样的横向比较。

另外，主机面世的领先不但在技术上容易落人后，造成了机能的段差。而且，开拓者的功绩在于植树，自己纳凉的却很少，游戏制作上的问题也如出一辙。悲壮而伟大的世嘉，值得人敬佩，却不能不说他们多多少少有点“傻”。

世嘉主机似水流年

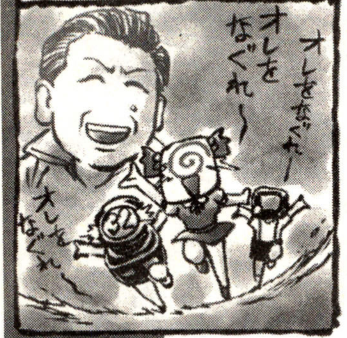
20世纪90年代上②

掌上游戏的首次尝试 GAME GEAR

GG是SEGA在1990年出品的第一台掌机，强调价格低廉且搭配TV TUNER，在不玩游戏的情况下也可拿来当液晶电视使用，且低于2万日圆。这也是SEGA对掌机市场的首次挑战。GG所采用的专用软件本身与MARK Ⅲ及MASTER SYSTEM的软件不相容，这是SEGA在策略上非常可惜的地方。因为GG本身所采用的CPU为Z－80A，S 与MASTER SYSTEM的Z－80A一样，所以在当时如果直接向下相容，充分的利用既有资源，也许尚能跟任天堂的GB一较长短。

世嘉系主机案例分析

DC失败，已不是什么机能问题，而是以前世嘉遗留问题的总爆发，是为以前做过的事『还债』。从MD到SS再到DC，世嘉每次变化使它在很多玩家心目中的信誉丧失殆尽。所以无论DC有多强的机能，它注定要成为一个牺牲品。



主：从“世嘉主机似水流年”中，可看到世嘉主机的“辉煌历史”，虽“似水流年”，不堪回首。几位可否回头来探讨一下世嘉主机的优劣成败，给历史个交代。

叶：如果从销量来讲，毫无疑问的当属世嘉的MD。这台16位元主机虽然在日本只售出了300万台左右，但是在海外市场却获得了空前的成功，全世界的总销量超过5800万台（资料来源：FAMI通），几乎和SFC打平。至于SS，虽然在日本卖过了500万，但却在海外惨败，全世界只有不到1000万台左右的销量（资料来源：FAMI通），不但和索尼宣称的PS全世界1亿台出货量相比实在差得太远，就连MD时代的1/5都没到达到，是三大主机中卖得最可怜的。



想想最初火爆的劲头，很难预料土星会是世嘉最可怜的主机呀（MD时代以后）！

世嘉的绝唱DREAMCAST与SS获得的成绩几乎差不多，到今年3月份全世界的总销量在1050万台左右（资料来源：FAMI通），但是这个数字是在仅仅2年半的时间里达到的，比SS快了整整一倍。

至于主机性能，不用说，最强的当然是最后推出的DC(笑)。不过，客观的说，除了SS确实在硬件设计上有较大失误之外，MD和DC应该都还算过得去的。尤其是MD，能够和SFC缠斗到最后仍不分胜负，硬件上应该算是与同时代的对手主机差异最小的了。

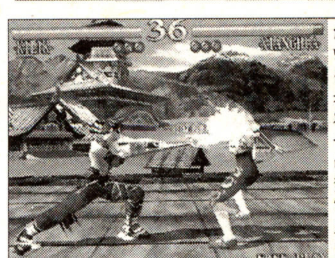
比较难以评判的是软件制作成就，MD、SS、DC，这三台主机中都有颇具代表性的优秀游戏。当然从数量上来讲，MD时代的软件最多，受到的第三方支持也最大。而SS时代的游戏虽少，但樱大战、铁甲飞龙等全新概念的游戏也确实让人难忘。至于DC更是诞生了一批相当优秀的第三方和第一方作品，如SOUL CALIBUR，CODE VERONICA，SPACE CHANNEL 5，PHANTASY STAR ONLINE，JET SET RADIO等。可

以这样说，发展到 DC 时代，世嘉的游戏变得更成熟、更有创意了。惟一可惜的是 DC 只是如昙花一现，许多更好的作品甚至连露头的机会都没有，就不得不转移到其他主机上了。

张：我个人感觉应该是 MD。那应该是世嘉最辉煌的日子。

S：对世嘉系的主机我还是从 MD 才开始接触的。有限的认识中，觉得 MD 开了世嘉高名的先声。但惟有 DC，这台失败的主机，方可称为世嘉主机史上最具价值的开拓性商品。

从销量而言，1000 万多一点的 DC 确实比不上 MD，主机性能与同时主流对手的段差也加大了距离。但 DC 多元


能吸引老对手南梦宫为自己开发满分游戏，证明DC软硬件的成熟。

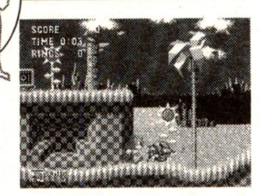
化的软件制作、良好的网络架设都为转型后的世嘉提供了广阔的发展前景。甚而至于，从竞争对手变为合作伙伴后，索尼和任天堂的主机网络架设都需要世嘉的技术支持，这充分可以说明问题了。而在 DC 上表现出来的丰富游戏制作理念，不但是世嘉主机史上，就算置于整个游戏机发展史上，都有其光芒耀眼的突出成就。

主：张弦和叶伟对 MD 都很推崇，那个时代过来的玩家多“少”都有点“MD 情结”吧。我想问一下，MD 在日本并不成功，而在欧美却成功的原因是什么？MD 时代最好的游戏作品是世嘉的吗？

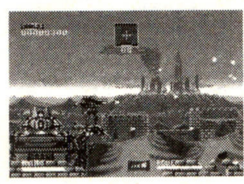
叶：和大多数人的概念不同，MD 并非一开始就在美国获得了巨大成功。当时世嘉第四代 8 位元主机 MASTER SYSTEM 在日本被 FC 压制的很惨，只占有了 5% 的市场份额，因此任天堂对世嘉放松了警惕，认为 SEGA 完全不足以构成威胁。当世嘉花费 1000 万美元巨资（1990 年）拜托 TONKA 公司在美国为世嘉做宣传的时候，任天堂却相信单凭 FC 就能够搞定一切（正如他们轻而易举地用 FC 扼杀了 NEC 的 PC－E 一样），他们决定不趟 16 位元主机的混水，而是继续加强 FC 的销售。

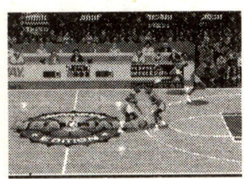
不过那时的世嘉在制作家用软件方面实在太糟糕了，几乎完全要依靠街机部的扶持。而街机游戏与家用游戏之间的差别太大，是以 SEGA 刚出的游戏，除了《兽王记》之外并没有获得太好的口碑。而且世嘉的游戏开发人员也越来越走火入魔，只是把注意力都集中在了画面和音质上，完全无视游戏的创意和有趣。所以，在 MD 发售的最初两年，任天堂仍然在美国卖掉了 1800 万台 FC 主机，在那种压迫下，世嘉几乎完全失去了信心。

SEGA 的希望来自其最后的一搏。耗资数百万与当红巨星 MICHAEL JACKSON 签约制作的 MOON WALKER 成为世嘉屈指可数的成功市场推广范例。接着，世嘉自我研发能力不足，但主机拥有

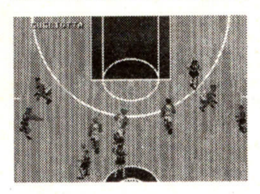


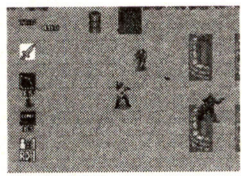
巨大潜力的情况被 EA 的老板哈根斯发现，他亲自找上门来谈判合作事宜，而世嘉最终也放下架子与其签订了待遇非常优厚的合约。1990 年,EA 在 MD 上的第一个游戏正式发售,1991 年 EA 则发售了 9 个 MD 游戏,而且全部销售一空。光是这 9 个游戏为 EA 带来的收入就占到了当年 EA 全部营业额的 1/4,EA 的股票也趁机大涨。EA 不但帮助世嘉渡过了最困难的时刻,还使美国的其他软件商挖到了金山。自此以后,第三方软件商接踵而来,加上 SEGA 推出的对自己具有决定性意义的 SONIC，MD 已经完全扭转了乾坤。





任天堂到了这个时候才发现大事不妙，玩家已经开始大量流失。虽然 SFC 终于开始了反击并抢回了不少失地，但是已经丧失了最好的机会。而山内老先生令人费解地把一向骄傲自大、轻视西方人的鸟取新日派到欧洲掌管任氏业务更是一个莫大的失策，其结果直接导致了欧洲半壁江山都沦为世嘉的领地。至此，任天堂不得不默认双雄争霸的事实存在。





我一直认为 MD 时代最杰出的游戏是世嘉开发的 SONIC,它标志着世嘉对家用游戏态度的转变。而世嘉的家用游戏软件开发能力,也自此有了巨大的进步。但是,不可忽视的是，第三方软件商的贡献为世嘉打造出了 MD 帝国的辉煌，可以说 MD 时代是世嘉历史上最色彩斑斓、百花争艳的时代。第三方——尤其是 EA 的强力支持,是世嘉能够与任天堂周旋到底的有力筹码。在评价软件的时候，他们是绝对不可遗漏的。

世嘉主机似水流年

20 世纪 90 年代上③

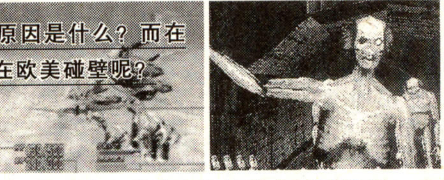
2 以 CD 媒介为诉求的周边 MEGA CD

在众多 SEGA 迷的期待下，SEGA 终于发售了 MEGA－CD，在那时还有很多玩家期待着 MEGA－CD 与 MD 的组合下，SFC 一定不是对手。但是遗憾的是 MEGA－CD 还是无法挽回大局。在本机体中，将旋转，缩小，放大等绚丽的功能，列为 MEGA－CD 的基本功能。另外 MEGA－CD 最大的特征为搭载着 6M 的大容量 RAM，所以相对的在处理资料的速度上也提升了不少。另外在搭载了立体音效 8 频道的 PCM 音源上也有不错的表现。只可惜高价位的周边让大部分的玩家望之却步。且开发相衬于此周边的软体，其开发费也就相对的提高，这可能是 SEGA 公司当初没有想到的吧！

张：MD的风格就是典型的美式风格，火爆、刺激，世嘉标牌人物SONIC也是在美国受欢迎的程度大大优于日本。MD在日本失败的原因很多，除了风格令日本人不太接受之外，日本人国民性中对名牌、口碑的盲目追求，也是一个重要原因。如果任天堂已经创出了牌子，让大家“相信任天堂”，世嘉就很难再占据这个市场。同时，SONY这样的大品牌，无论它出什么机种，总会引来有点类似集体无意识的购买狂潮。而一旦口碑不好，失去了大家的信任，要挽回局面却是难上加难。世嘉恰恰是在这上面屡犯大忌。在MD后期，世嘉仓促推出的MEGA CD，32X这些极其短命的硬件，其实更是加速了人们对它的质疑，为今后SS、DC的失败早早埋下了伏笔。

MD时代最好的游戏？对好游戏仁者见仁，智者见智，倒是很难有统一标准。前面说了，世嘉游戏“街机味”太强，所以我只能说，MD时代家用机最好的游戏，未必是世嘉做的，但世嘉做的好游戏有很多。

主：世嘉SS当年最早在日本获得大发展的原因是什么？而在MD欧美成功的前提下，SS为何反而会首先在欧美碰壁呢？



叶：世嘉MD在海外市场获得了空前的成功，这个成功与其在日本的失败相比反差实在太大了。世嘉高层意识到了这一点，于是在制定SS市场策略的时候，就把定位重新聚焦到日本市场上。

平心而论，在SS初期这个定位是比较成功的。世嘉根据MD成功的经验，利用任天堂过于苛刻造成的不满，成功策反了大量的日本第三方软件商，形成了自己强有力的阵线。但是这些厂商的加盟也逐渐使世嘉的游戏过于拘泥于日化，使得其在欧美市场的推广受到了很大影响。

依照公司策略，世嘉与CAPCOM、SNK在95年结成了战略同盟，联手在95年底推出了一系列超强的街机动作游戏移植作品。也正是依靠这些作品，SS比PS提早一个月达到了200万台的销量。但是必须看到的是，这个联盟所推出的作品都只是在日本范围内比较走

世嘉主机似水流年

20世纪90年代上④

③ MD究极周边 SUPER 32X

内含2颗与SS相同的32位CPU，直接插在MD上，然后再插入专用的32X游戏卡匣来进行游戏，传言中也有对应32X MD－CD的游戏，只是不能确定在日本究竟有无发售。SUPER 32X的游戏几乎都能将大型电玩充分的移植，只是很可惜的随着SS的发售，软体的研发全部都遭到停摆或转移至SS上。但不管如何，SUPER 32X的表现笔者只能说它真的是MD主机的最强周边了。题外话，SUPER 32X的游戏软体VR快打及三国志4在日本中古市场也是一片难求，属梦幻逸品喔！

红，在美国，VF、KOF、VAMPIRE SAVOR这些系列远远没有 RIDGE RACER、TEKKEN 吃得开，美国玩家并不买 SS 的帐。而玩家所期待的一些大作的续集，如 SONIC、PANZER DRAGON 等又迟迟不出美版，造成了玩家的人心涣散。

使 SS 在美国失利的最大原因是昔日盟友 EA 的离去。同当初发现 MD 一样，EA 这次敏锐地感觉到 SS 的硬件架构不但保守而且失衡，而 PS 借助 SONY 的名头，倒是大有发展前途。经过分析研究，EA 立刻决定改弦易张，站到了 PS 的麾下。缺少了 EA 的帮助，加上索尼针对性极强的市场营销策略，SS 很快陷入了绝境。

可悲的是世嘉高层仍然没有注意到问题的严重性，他们仍然寄希望于在日本市场中获得胜利，但却敌不过索尼的商业经验。随着与 ENIX 合作的破裂，SEGA 最后的一线希望也付之东流。





主：从现在状况看，DC 是世嘉在家用机上最后的赌博，应该怎样评价 DC 的失败，是人之过，还是天之过。

叶：关于世嘉 DC 这个案例，我觉得要从几方面来全面的看。

首先是主机的定位。我们不能说世嘉没有从 MD、SS 中吸取到经验，认识到自己的失误。但是我们却可以发现，世嘉对这种失误的理解和分析有着自己判断——或者说，完全不是从市场角度来进行的判断。从 MD 中想到要占领日本市场，从 SS 中想到还是不能放弃美国市场，结果一直要到第三台主力机种推出时才明白这个道理，世嘉总结经验和决策能力显然是令人怀疑的。DC 的主机定位完全正确，主机的结构和性价比也是系列中最好的，但这已经来得太晚了。如果在 SS 时代世嘉就能以开发 DC 的心态来研发 SS 的话，情况就可能完全不同了。

其次，世嘉自身在基本硬件尤其是显卡上的研发能力不强，造成了 DC 架构设计上仍然有较大失误，这也是 DC 不得不较早退出竞争舞台的一个原因。

世嘉主机似水流年

20 世纪 90 年代上⑤

4 次世代战争旗手 SEGA SATURN

由 SEGA 与 VICTOR、HITACHI、YAMAHA 等协力厂商合作开发的 32 位次世代游戏机。SS 主要由 2 颗 32 位元 CPU 所组成，并搭载了演算 3D 专用的特制晶片，显示色数高达 1677 万色，以及 16M bit 工作 RAM、12Mbit 影像 RAM 与 4M bit 音效 RAM，使得 CR－ROM 的处理时间与次数都大幅度的减少，丰富的 PCM32 频道音源，能够同时发出种类丰富的声音。SS 在登场的第一年创造了相当不错的销售成绩（那个时期代表作为 VR 战士和铁甲飞龙）。SS 由 SEGA 及 VICTOR 及 HITACHI 三家公司分别制造发售，据说 YAMAHA 公司本来也预计要发售 Y－SATURN，但后来胎死腹中了。

PS2主机的显卡EMOTIONO ENGINE是索尼和东芝一起研发的，而任天堂更是直接买断了为自己研发NGC显卡的公司。世嘉在开发DC时，已经没有资金象其对手那样细致地介入研发工作（在日本，目前开发一块独立的显卡的成本约为360亿日元，几乎与世嘉当年的亏损额持平），因此只能去选择自己并不熟悉性能、但已基本成型的现成的产品。但即便是这样世嘉也还是犯了喜欢莫名其妙恃才自傲的老毛病（事实上当时世嘉已经没有多少才可以恃了）。在已经与3DFX签约以后又撕毁合同，为了救NEC于水火之中而更换了自己的合作伙伴。这个代价不单单是和3DFX打了一年多的官司，花费了大量的精力和物力，更造成了已确定的DC物理架构面临又一次突然修改（想想看，这与SS临发售前匆忙加入POLYGON机能何等相似！其结果当然也和SS一样破坏了整个主机原先的平衡。只不过由于POWER VR2使用了不少与VOODOO5接近的技术，才没有造成SS那样大的混乱。世嘉在吸取经验教训上的严重缺陷由此也可见一斑）。

此外，世嘉的市场调研不力也是造成DC失败的一大原因，而这也并不能完全归结于世嘉市场部和研发部之间的由来已久严重矛盾。举一个显而易见的例子，DC的标记之所以不得不在欧洲改成蓝色，就是因为桔红色的蚊香图案已经被其他公司注册掉了！显然，世嘉在设计这个LOGO的时候并没有做仔细的市场调研，这个失误对于这样一个大公司来说简直不可思议（同样不可思议的事情居然在微软身上又重现了，XBOX的冠名也让微软麻烦一时，不过微软与世嘉最大的区别在于：微软太有钱了），同样的品牌不能以同样的标记来推广，DC还没有出道就已经厄运连连。

上面那些原因已经表现出了世嘉作为一个衰老的企业所必然存在的一些问题，不过更尖锐的矛盾还来自于高层，这恐怕导致了世嘉DC少年夭折的必然。

DC计划是中山隼雄时代的产物，研发工作几乎与SS上市同时开始。96年年中，SS在与PS的竞争中转为明显弱势，DC计划从此发力。这是典型的中山隼雄式操作手法，但是却遭到了大川功的极力反对。理由是MD、SS的失败已经证明了中山的路子是走不通的，世嘉一定要向软件方向转化。此后世嘉与万代的联姻计划正是大川的杰作，但是由于万代老臣的激烈反对，联姻在最后一刻失败，大川功也失去了一次从幕后来到

叶伟君的小道消息

曾经看到据称是从世嘉传来的说法，说是世嘉从来都不看好DC，也从没想过DC能赢。世嘉之所以推出DC只是因为考虑到大量的SEGA FANS希望世嘉能够再出一台主机，是为了给玩家有个交待。这种说法从某种意义上来说虽然符合世嘉的逻辑和一贯的意识，却仍然还有太多笑话的成分在其中。不过至少从这里我们可以注意到，世嘉的高层对DC是有不同看法的－事实上，各种矛盾和派系斗争，正是在DC这台主机上开始彻底爆发了的。



幕前的机会。合作失败之后，世嘉与万代都分别作了内部大清洗。身为创始人的中山隼雄最终被赶出了世嘉，接替他的是妥协的产物：入交昭一郎。

入交的概念是如果世嘉能够成功的改变自己的形象，还是能够依靠自己的主机完成向软件化方向发展的转变的，他的理论依据来自于获得巨大成功的樱大战。入交认为如果不是当时已经是SS晚期的话，依靠樱大战SS是可以成功的。但最可惜的是DC版樱大战延期太久，直到入交黯然离去也没能出现。

入交的理念与大川仍有比较大的冲突，自然形成了两个不同的集团，加上大集团里的小团体，世嘉的员工都在忙于"划清立场"，结果造成了在决策制定上的互相扯皮。往往一个市场建议呈上去半年没有回音，或者刚刚被入交肯定的做法马上被大川否决（想想美国世嘉换了多少人？）。这一切都让具体操作人员无所适从，结果便是什么也干不了。直到入交再度被炒掉，他理想中的计划连十分之一都没能实现。

这样混乱、复杂和充满矛盾的管理层，把DC变成了一个生下来就多病、体弱而且无人照管的孩子，不要说复仇的计划，连暴风雨都还只是前奏来临的时候，这个孩子就已经悲惨地死去了。

从客观环境上来讲，DC推出的时候已经是日本泡沫经济破灭的时候，由于经济不景气造成了娱乐用主机的销售颓势，而有限的市场使得往日各大机种相互竞争的局面不再出现，日本市场上只能拥有一个品牌。在拥有绝高人气和美誉度的索尼品牌面前，已经丧失信誉的世嘉毫无挣扎之力。加上因为芯片缺货而丧失了一举攻破百万台大关的机会，甚至还没等到PS2出手，DC就已经败局已定了。

张：DC实在很冤，其机能是世嘉历代主机最好的，开发又很便捷，我一直认为这台主机生不逢时，是个牺牲品。

DC失败，已不是机能问题，而是以前世嘉遗留问题的一次总爆发，是在为以前做过的事情"还债"。从MD到SS再到DC，世嘉每次变化使它在很多玩家心中信誉殆尽，无论DC机能多强，它注定要成为一个牺牲品。从世嘉来说，果断放弃家用机硬件的开发确实很英明，只是DC很不幸成为一台极其"短命"的主机，而本身却并无什么过错。这倒令我想到了中国有些朝代的末代皇帝。

世嘉主机似水流年

20世纪90年代下①

发售日期	主机名称	发售价格	发售厂商
1995.	SEGA GENESIS 3(MD3)	￥9,800	SEGA
1995.1	HI SATURN	￥64,800	SEGA
1995.10	GENESIS NOMAD	￥19,800	SEGA
1996.3	NEW SEGA SATURN(白色)	￥20,000	SEGA
1998.12	GPS HI SATURN	￥150,000	SEGA
1996.1	NEW V SATURN(RG－JX2)	开放价	SEGA
1997.	SEGA SATURN(纪念机)	￥19,800	SEGA
1998.11.27	Dreamcast	￥29,800	日立/SEGA
1999.7.29	Dreamcast 人面鱼(透明)	￥34,800	SEGA
1999.11.25	Dreamcast KITTY 版	￥34,800	SEGA
1999.12.16	Dreamcast(人面鱼圣诞版)	￥34,800	SEGA

主：张弦君的最后一句话，真令人有无限感慨，所以才有“人之过还是天之过”的疑惑。下面请阐释一下世嘉的游戏理念。世嘉游戏始终未能大卖的原因与她本身的理念有关系吗？

张：世嘉的游戏观就是传统的游戏观——“对抗”，其精髓正体现在这两个字上。世嘉似乎一开始就认定，那些在街机厅里的“发烧者”才是真正的玩家，它的家用机游戏跟街机游戏风格几无二致，火爆、刺激、难度惊人，游戏性则表现为高强度的挑战性。世嘉的游戏，正符合十四岁到二十来岁青少年的性格：年少气盛，争强好胜。这为世嘉赢得了一批铁杆拥护者，但也为日后的悲剧埋下了祸根。

世嘉引以为豪的正是它游戏的“专业”程度，无论是赛车还是动作游戏，真正的行家绝对会对它赞不绝口。只是，“专业者”毕竟是极少数，而当游戏成为一种商品面向市场之后，这种仅仅面对“专业”者的思路就会成为盈利的绊脚石。家用机业与街机业毕竟不同。街机面对的是一个小范围社会群体——多梦好动的青年，而一旦涉足家庭娱乐业，所面对的就是整个社会。这样，就不得不考虑文化、道德、社会伦理等诸多问题。可 SEGA 仍死抱着“专业”观念不放，并试图用这种观念去占领家用游戏市场。

游戏成为一种商品，必须要赢得最大范围的顾客，这样，传统的游戏理念就必须要有所变化，“坚持原则”固然很对，但“死守原则”就有些迂腐。世嘉拥有一批“铁杆”是因为它的“专业”，它发生今天的悲剧也正是因为它的“专业”。因为仅靠这一小撮“懂游戏”的专业玩家，是无法将世嘉从连年亏损中挽救出来的。

叶：世嘉的理念我在前面已经有所分析，这里再稍稍小结一下：世嘉强调的是新技术、新理念，把最先进的游戏带给玩家，做游戏业的领导者。世嘉游戏不能大卖并不是因为他的理念，而在于对游戏的评价方式。究竟是市场决定游戏成败，还是世嘉决定游戏好坏？这是一个两难的选择。我承认市场选择的游戏不一定是好游戏(THE BOUNCER就是一个例子)，但是世嘉总是按照自己的标准来衡量游戏的质量，这就一定是正确的吗？传统的游戏理念如何才能结合到现代的市场操作中去呢？我觉得世嘉首要的问题是先搞清楚到底什么是自己急缺的，是钱还是自己的理想？想明白了这一点，世嘉可能就会变得比较现实些。当然，也许这并不是很多人想看到的世嘉，世嘉也许还是热血些更受欢迎。

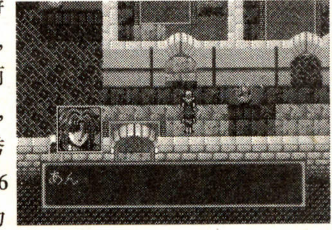
S：一句话，“用作品的前卫风格和企业的硬朗精神来感化用户”。失败的原因也只能是其风格精神和电玩消费层的时代变化发生了矛盾。

千年纪的终结

怀念者□假圣人

街机出身的世嘉，给人印象最深刻的就是她的硬派，如果要你从她难以记数的游戏中挑一两个最硬派的游戏可能很难，对于熟悉游戏的人来说倒反而要是找一两个以柔克钢的作品，是件容易的事。譬如我曾经最喜欢的《梦幻之星》。

世嘉很少做正统 RPG，要说有，恐怕也只有这个系列是例外了。可能是与世嘉强烈的美国风格相关，正统日式 RPG 过于保守的习惯令世嘉难以接受。所以我第一次玩到这个系列，而且是最后一作时（DC 上的《梦幻之星》无论从类型和风格上都与前作相去甚远，我觉得只能算是冠了旧名的新作而已），的确眼前为之一亮——原来世嘉也有这么“保守”的游戏呀！



作为当年世嘉 MD 游戏最佳游戏榜眼的作品，其出色的表现自然不言而喻，其对幻想风格的演绎，可以说令不少 SFC 上优秀的 RPG 都感到汗颜。在 16 位机时代，尽管人们因为主机机能的缘故而对游戏画面并没有过多的挑剔，但不少如我辈者，都会因为《梦幻之星 4》精美的画面感到舒服。同 SFC 相比，MD 在色彩表达上低人一等。但或许是制作者有意为之，将游戏主色调定位得比较灰暗，配合那些饱受灾难行星荒凉的表面，在人们潜意识中掩盖了因色彩能力不足而应有的欠缺。尤其是在不少关键情节上搭配的精美配图，更令玩家在饱受“荒凉”摧残后享受到视觉的魄力，其中不少场景都会令人刻骨铭心。至今我仍记得主角 CHAZ（美版人名）与师傅艾丽丝第一次执行任务时，在昏黄的落日下观看大地荒凉时的情景。而艾丽丝的死，在墓前的情景也是令人痛心不已。

当然，MD 上 RPG 游戏画面好坏并非绝对重要，更重要的是她好玩。玩日式 RPG，尤其是在那个时代，可以说 60% 是在玩 RPG 游戏的系统。而《梦幻之星 4》之所以出色，也是因为她的系统可玩性较强的缘故。队员有各种特技和技能，而且在战斗时千变万化，非常华丽的组合技也是令人百玩不厌。与我对画面上的要求相比，这些 RPG 游戏性上最本质的保证才是我对她流连忘返的根本。

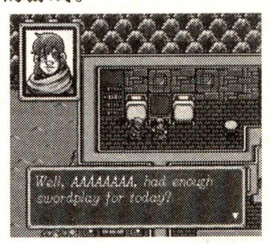
不过话又说回来，到现在我也觉得奇怪，既然世嘉对制作正统 RPG 有如此心得，为什么她没有在这上面多下些功夫呢？难道说是因为 RPG 是非常注重保守的一种游戏类型，而富于开拓精神的世嘉不愿意在怀旧上花时间吧。或许在次世代这种做法对世嘉并不很有利，但面对硬件越来越强的表达能力，玩家越来越高的口味要求，像世嘉这样追求创新手法，不再囿于 RPG 传统当中的理念，反倒是让一些以 RPG 见长的厂商所要追求的目标了。

光明力量系列

怀念者□假圣人

从MD时代走过来的玩家中，我想没有一个没接触过这个系列吧。作为世嘉公司S·RPG类型的杰出代表，《光明力量》不但有非常完善而又独特的系统和世界观，而且还造就了一批忠实的玩家群。

我想这也是土星临终期《光明力量》三步曲能够获得总销量60万左右佳绩的保证吧。现在当我回过头来仔细审视这部作品时，让我尤其诧异的，是她在风格上与世嘉口味反差甚大的表现。很难想象，世嘉竟然还制作了这样一个日本传统风格非常浓重的游戏。



《光明力量》在系统上参照并遵从了“纹章”系规则，讲究队员的寻找和升级转职，强调玩家通过游戏的战略战术运用来获得考验和乐趣。在游戏背景设定上也作了比较中庸的选择，采用了——中世纪欧洲，骑士与魔法——这个比较容易吸引人的套路。而且在一些详细的设定上，例如队员的种族类型、职业类型、魔法类型等等，都是比较成熟的。可以说，光明系列是世嘉公司90%借鉴别人而得出的作品也并不过分吧。

但不管风格如何偏向保守，内容如何“抄袭”，《光明力量》的好玩是不能否定的。在16位时代，S·RPG游戏优秀与否，其实关键还是看她在战斗方面设计得是否细致与合理，而且是否有挑战性，而且游戏的“奖励机制”是否丰盛而且恰倒好处。当然在故事情节的发展上也要有一定的起伏和冲突，在画面和音乐这些硬指标上要有一定水平。但关键的关键还是要看在战斗方面设计的水平上，这也是“火纹”能在8位机上名垂青史的重要原因。

《光明力量》的成功，我觉得就是她在系统严密性和丰富性上的成功。各种情况的战斗条件、各个兵种的制约机制，魔法和地形的限制，以及升级转职带给玩家的期盼上，她都给人一种很成熟的表现。而且她也有自己的一些创新，例如炮兵、鸟兵等一些非常规种族的加入，既创造了自己的特色，也丰富了可玩性，并被玩家所称道。

但光明系列给人一种在MD上孤掌难鸣的感觉，似乎类似优秀的作品实在太少，而且相似水平而且名气悠久的作品在SFC上表现更为出色，所以《光明力量》始终只能算是中等水平的作品。尤其是世嘉在做RPG和SLG这类游戏时，总是缺乏一股大气，缺乏一些细致。尽管《光明力量》在系统严谨上无话可说，但整个故事陈述比较平缓，内容连接比较机械，内容主轴缺少文学的创意。

《光明力量》的不足，可能就在于对玩家而言，像是在为战斗而看故事，而不是为情节去完成战斗吧。

领我进入次世代的天使

怀念者□修路

只嗷嗷待哺的小龙。

激动的心情。但却很难清晰地记起哪个游戏的面目。而能残存于记忆中幸存其中的，总会有那

至今我仍记得当初次世代战争开打时业界风起云涌，混乱不堪的状况，记得自己时常被



世嘉做游戏，尤其是做家用游戏总给人用粗狂豪爽替代游戏细节的感觉，像SS版的《VR战士》和《梦游美国》。所以当初看到《铁甲飞龙》时，真有点不相信她会是世嘉的作品。尤其是在3D机能先天不足的土星上制作出这样出色的全三维射击游戏。可以说在漫长的，总为三维指责而“痛苦”的土星时代，《铁甲飞龙》却达到了三维射击游戏的颠峰，翻遍那个时代所有的同类型游戏，几乎无出其右者。

不光是在射击感觉上，也在技术运用、视觉效果和音效震撼上。

世嘉家用游戏一向粗狂，《铁甲飞龙》也对此把握周到，“童叟无欺”。360度全向可见的魄力对于还只知道16位“平面直角”效果的我来说，真是一种奢侈的享受。山谷间的滑翔、平原上的奔跑、丛林中的阳光，还有云层里战舰上的火炮，不同领域不同环境大落差的魄力让我有一种进入梦境的感觉。不知国内是否有人因为她而买了土星，至少对我而言，她给了我50%的理由。

《铁甲飞龙》获得很好的成就，不止是因为她在射击快感上的精尽造诣，而且也很大程度上得益于独到崭新的设定——一个充满冲突的世界观。《铁甲飞龙》里，原始与科技，祥和与暴力，对峙的感觉四处洋溢。就算不玩游戏，你也会深深地为这种新奇所感染和遐想。而且《铁甲飞龙》本就强调在关卡之间的连续性，而且剧情交代CG也堪称当时的经典，因此在游戏的投入度自然倍增。游戏设定浓重浑厚的风格，加深了游戏世界观思考的深刻性，这也促成了《铁甲飞龙》成为历史上射击游戏逆袭为RPG游戏的先河。

对于一个家用机上完全原创的作品，世嘉的确是投入了很多的精力。能在土星时代制作3部系列作品，并且每个作品都有自己特色，在整个土星时代里都是很少见的。或许《铁甲飞龙》在游戏自由度上有些限制(但个人认为到现在为止仍旧是最自由的射击游戏)，而且在攻击手段上缺乏变化，但可能出于感情原因，我实在很难指出她致命的缺点。

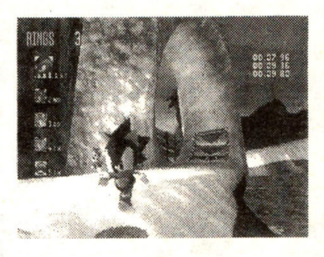
现在能做的，除了怀念当年激动的感觉，还有就是期待XBOX上新作能有强劲表现。

永远的经典——索尼克赛跑

回想起来，世嘉所走过的路实在坎坷，MD败于SFC之手，SS死于PS刀下，而DC……或许世嘉的『硬』功夫确实不行，但其『软』功夫却使无数英雄为之折腰，它为我们带来了多少美好。

怀念者□福建龙岩 廖剑铁

在世嘉惨淡的身影后，留给玩家们的是无数的感动。而索尼克作为其招牌游戏，其感染力应该是不言而喻吧！



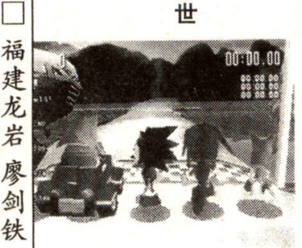
《索尼克R》是世嘉做的第一款全3D赛跑游戏，也是我看到过的第一款3D游戏，当我第一眼看到它，我就被它给震住了——竟有如此华丽的游戏。SS在3D方面先天不足，其它游戏我或许不以为然。但这一款，我是绝对要起立鼓掌加弯腰鞠躬的。

现在看来，它的画面确是略粗糙了些，但这小小的缺陷与其超流畅的3D与俱佳的速度感相比，就算不得什么了。这就不得不令人佩服世嘉的用心良苦了，那种似乎在风中穿梭的感觉，似乎能让人忘记自我，融入游戏中。而敌人也设定得恰到好处，你总能看到有人与你并驾齐驱，回想起来，那是多么令人兴奋！

超大的地图也是令我对世嘉肃然起敬的一点，尤其是第3关。对于赛车，赛跑类游戏来说，这么大这么复杂的地图是罕有的。我从小就梦想着在广阔的大地上奔驰，索尼克R实现了我的梦想。想想和自己的朋友、敌人在心中的大地上奔跑，竞赛，令人心中生起莫名的愉悦与激情，而这正是“索尼克赛跑”所能给你的。

我最想说的是它的音乐，我终于对世嘉佩服得五体投地了。那音乐绝对是满分，大有绕梁三日而不绝的味道。在当时，那是我听到的最让我感动的歌之一。而现在，我是不敢去听了——每当我再去听的时候，都不禁因此忆起往日的欢声而泪流满面，不禁令人忆起往日的笑语而心中伤感，因为现在我再没遇见令我再次感动的RAC游戏。而后来玩的梦游美洲，洛克人赛车，R4山脊赛车，古惑狼赛车，梦游美洲2，都不曾带来往日的那种感觉，残念……

往事如风，时光如箭，俺只能忍住伤感，在泪光中再次在那音乐下，在心中的大地上奔跑……



街机业老大的世嘉

DC的失败，反证了世嘉街机游戏的出色。前卫的世嘉和前卫的世嘉街机游戏，一定会逐渐占据街机主流。

主：在街机上，世嘉以后是否还可以再现20世纪90年代初期的辉煌呢？


VF4迫力满点。

叶：关于街机这一点，我想是毫无疑问的。因为目前除了世嘉之外，已经没有其他公司再着力发展营业用街机事业了。世嘉在这方面没有竞争对手，发展当然就会很快。随着日本经济的进一步回调和网络概念的引入，玩家正在逐渐的返回街机的怀抱。VF4的测试版在池代受到的欢迎就是一个明证。世嘉要回到90年代那种一马当先的态势应该不是什么难事。

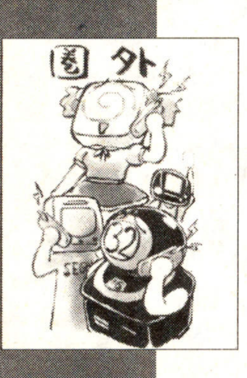
S：时代有了变化，街机的格局也会相应的改变，但总体说来，世嘉这一部分的事业感觉自会上升，不会下降。原因有以下几点。

① NAOMI系列基板已成为相当成熟的商品，强大的机能加上低廉的价格在理论上一切厂商都乐于接受。而且，世嘉本身庞大的街机运营可以使许多厂商省下单独开辟市场的资金投入，除非已经成为本公司一大支柱产业。一般的游戏厂商（如CAPCOM、SNK）都会考虑借助世嘉打下的NAOMI市场的，它已俨然成为街机领域的一大平台。

② 强强联手。目前的业界和市场萎缩，使得各大厂商们放下了昔日的架子，逾渐加入到合作发展的主流中来。世嘉和南梦宫合作开发“吸血鬼之夜”就是一个很好的例子。借助着NAOMI这个“平台”，加上推出硬件领域之后频繁与几大硬件厂商合作的良好表现，世嘉的街机事业还会发展。

③ 未来的NAOMI是唯一一块拥有连接所有主流主机可能的基板，在强调互动、强调跨平台的新时代，世嘉的街机也就更容易吸引到庞大的街机家用机中间阶层。

④ DC的失败，反证了世嘉街机游戏的出色。目前的电玩爱好层中，来自于传统势力的仍然不占少数。对于过分前卫的游戏理念，有一个消化的过程。PS2上齐集世嘉一



线作品，同时也都是传统因素相当突出的作品，但仍然对于“新太空频道 5”寄予了厚望；给 XBOX 制作的游戏虽然可以简单理解为较偏重美式风格，但“JSRF”在 E3 展上得到的欢迎就不是美式风格那么简单了。前卫的世嘉和前卫的世嘉街机游戏，一定会逐渐占据街机主流。



主：世嘉的这次转型对她的街机市场会产生什么影响呢？

叶：基本上不会有太大的影响。原因我在前面已经说了，世嘉的街机部与家用机部基本上没有什么太多的瓜葛，在街机方面，由于事业重组已经成功，相信世嘉并不会为转型所左右。不过，也许随着与索尼、南梦宫合作开发的进行，会有更多的街机游戏被移植到 PS2 上，VAMPIRE KNIGHT 就是一个例子。

卢：越来越多的平台可供选择就意味着产生了更多的制作可能，在类型上比其以往更是大大拓宽；与其他主机的联动也会增加一些附加的营业额，这一切都标示着世嘉的街机产业，正要走上与其主机完全相反的发展道路。

有意思的是，在 DC 即将退出历史舞台时，NAOMI 作为一块基板却具备了越来越多的平台特征。种种迹象表明，在我们普遍将注意力集中在 DC 何时消亡的时候，世嘉的硬件事业却得到了新的阐释。虽然已是“故国不堪回首月明中”了，但毕竟曾是一方诸侯，家国之梦不会轻易消失。街机重新变为世嘉的支柱产业之一已是必然，但 NAOMI 能否成为称霸街机市场的“主机”，还有待时间考证。

张：其实目前日本的街机市场也不景气，街机市场本身也在求新求变。也许世嘉转成家用机软件制作者之后，会开拓思路，从而把这种风格变化体现在街机上吧。

世嘉主机似水流年

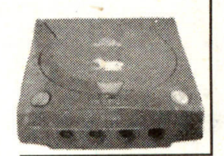
20 世纪 90 年代下②

2 赌上社运的新锐主机 Dreamcast

SEGA 第七代家用游戏机，在 SEGA 家用游戏机中拥有最高性能，搭载着 128bit CPU 而且内置调制解调器，如果拿 Dreamcast 和 SEGA 营业用的基版 MODEL 3 来比较的话也是毫不逊色的。另外 Dreamcast 主机的媒体和一般 CD－ROM 不同，是新规格 GD－ROM 光碟，容量较一般 CD 大。Dreamcast 主机具代表性作品很多，像《VR 战士 3》、《维罗尼卡》、《梦幻之星网络版》以及《灵魂力量》等。



3 SEAMAN Xmas Package Dreamcast



SEGA 与 HMV 行销通路合作推出的 DC 主机 Dreamcast 人面鱼(透明、限定 500 台)及 Dreamcast 人面鱼圣诞版(红色、限定 850 台)，是只有在 HMV 专卖店才有贩卖的特别款式主机，相信这二款主机将是另类玩家的选择喔！

世嘉失败的大检讨

一个市场的发展需要企业对用户加以引导，从传统的玩家扩展到所谓的『非玩家』，这就是引导。但是，引导不代表强行的改变，用户层的变迁也有一个过渡期的存在，如何保证平衡的发展态势是最值得注意的。

主：一般认为，世嘉 SS 和 DC 的失败在于没有吸引 Light user 这一庞大的市场族群。你认为这是根本或主要的原因吗？



好像难的游戏才有世嘉风格。

叶：是的。比较有趣的是，我看到国内有些人对世嘉的所谓“专业”和 LIGHT USER 这个消费层有不同观点，他们认为世嘉的游戏并不“专业”，而 LIGHT USER 层也并不存在。能够发表自己的看法当然是很重要的，但是我们在这里瞎猜却根本起不到任何作用。事实上，在绝大多数的日本人眼里，世嘉的游戏就是针对那些以游戏为生的“专业游戏人士”的。通过 MD、SS 以及街机游戏的长期熏陶，世嘉游戏过于 HARDCORE 在日本消费者心中已经是根深蒂固的观念——甚至连“樱大战”也被玩家认为是过于“专业”了，而 LIGHT USER 对此则有本能的反感。

LIGHT USER 是索尼提出的概念，意指那些平时很少玩游戏的随意性很大的群体，虽然这个群体基数巨大，但世嘉自己却不屑于做面向 LIGHT USER 的游戏。SEGA 一直认为游戏是应该给 GAMER 玩的，LIGHT USER 喜欢的都是烂游戏——这种观念当然顽固和愚蠢得可笑，但却是不幸的事实，其结果就是造成了到现在世嘉根本就不会做这种游戏。所以哪怕 DC 已经决定要改头换面，世嘉还是难以拉拢 LIGHT USER。而日本目前的传统型玩家数量已经日益减少，看不到这个事实，也就难怪世嘉要输两次了。



世嘉的唯一例外是水口哲也，此人是世嘉中硕果仅存的以 LIGHT USER 为主要受众的制作人，SPACE CHANNEL5 就是他的杰作。但毫无疑问，如果没有 DC 的转型，象水口哲也这样的制作人绝对不会在世嘉出现。

Silence

请问您最喜欢的5款世嘉游戏是?

一,莎木。无论如何都是莎木。新时代游戏之初最伟大的范本,淋漓尽致的表现出了铃木大师的指挥力,而其东方游戏的美学也让我倾心。

二,VR战士。仍然还是铃木的作品。是目前为止,所有格斗游戏中最接近武学内涵、最具有格斗精神的作品。

三,索尼克大冒险。幻想风格、庞大的"真实"世界、以及最爽快的速度感,具备了新时代游戏的所有特征。

四,樱花大战。不为其他,只是其良好的设定。而且世嘉赋予樱花大战的商业艺术包装又远比其他游戏来的突出,可作为一种现象来考察。

五,太空频道5。并非为了音乐,乌拉拉的吸引力也构不成主要的原因,但制作人的高超想象力和游戏一气呵成的节奏动感在其他游戏中并不能时时找到。

张: 关于这一点我只想说一句,所谓LIGHT USER永远是游戏市场的主流,放弃这些人就等于放弃游戏市场。

S: 毫无疑问,定位方向的偏颇和主机的失败有着不容忽视的关系。但我认为,世嘉的失败并不仅仅只有那么简单。

我们回过头来,看看32位机时代,SS依靠着杰出的传统游戏吸引着一大批用户,但PS的包容兼蓄使其拉来许多强缘,作品的类型拓宽也成为了可能。加上索尼一向的营销理念,使得"非玩家"们最终选择了PS。这诚然是事实,但到了DC时代,吸取教训的世嘉何尝不把新生代的游戏带上自己的主机上呢?最后还是一样的失败。

我认为,SS的失败,不在于没有吸引"非玩家",恰恰是忽视了传统玩家所能起到的作用。"FF7"的一锤定音,使得以后人们往往为世嘉及任天堂痛心疾首。这款能充分代表当时技术力的大作却是依靠什么来卖钱?仅仅是画面的震撼吗?从内核上来讲,许多老玩家们都感慨7代以后,"FF"系列游戏质量低于六代以前。但无论如何,7代里所包含的传统因素远远高于它的创新,这也是为什么"DQ7"的宣布奠定了PS的胜局,SCEI本社一线作品都是中规中据的

叶伟

请问您最喜欢的5款世嘉游戏是?

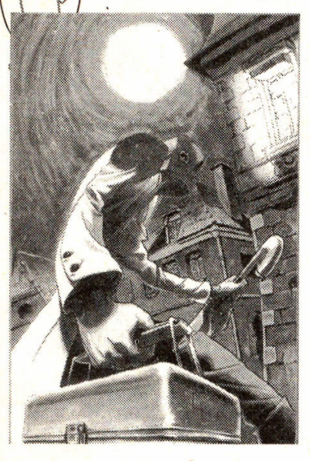
对我来说,SONIC系列、VIRTUA FIGHTER系列、梦幻之星系列和樱大战系列是我最喜欢的4个系列,这其中的任何一个作品我都会去在第一时间购买。如果要论单本游戏的话,必须要加上那个充满了调侃、无奈和自嘲的绝赞作品:SGGG,如果你喜欢世嘉游戏的话,SGGG是必买的。

张弦

请问您最喜欢的5款世嘉游戏是?

《超级忍2》、《怒之铁拳2》、《索尼克》、《VR战士3》、《铁甲飞龙》。(好象不是动作游戏就是射击游戏?呵呵……)





RPG的缘故。一个市场的发展需要企业来对用户加以引导，从传统的玩家扩展到所谓的“非玩家”(这个名词是不对的，从精神实质上而言，能够接受多元化娱乐媒体、并且不抱着过分的“专业”态度的用户才是真正的“玩家”)，这就是引导。但是，引导不代表强行的改变，用户层的变迁也有一个过渡期的存在，如何保证平衡的发展态势是最值得注意的。比较一下SS和PS这两台主机的衰退期，就可以发现，一个靠H游戏苟延残喘，吸引的还是“传统玩家”吗！一个在销量榜上频频露面的却恰恰都是传统类型的游戏，这，难道不有趣吗？

到了DC时代，世嘉算是“痛改前非”。面世之初，游戏就具有很明显的非玩家族群倾向，甚至至今为止，都有许多“非玩家”迷恋DC。但世嘉却又忘了，转型期的市场和业界，传统势力的阻挠会比以往来得强烈，不然真正落后一代的PS靠什么来对抗DC？一台缺少RPG、缺少主流游戏，以“莎木”这样超前于时代的作品作为自己的精神象征，也难怪标榜传统游戏因素的“格兰迪亚2”销售成绩并不理想。似乎角色上产生了对换，但因为时代的影响，前后错位的世嘉就只能失败了。

有人说，PS游戏因为难度低，因而吸引了广大“非玩家”，所以PS便成为这种定位的主机，这也对，也不对。难度从来不能代表游戏性，而且除了AVG和ACT外，难度的高低更远远不代表玩者的水平，PS是以时尚非专业的外壳包裹了传统专业的灵魂，到了新世纪的变迁之刻，游戏的总体风格才发生了全面的蜕变。

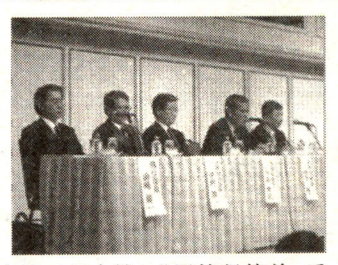


世嘉主机似水流年

21世纪

发售日期	主机名称	发售厂商	发售价格	设计公司
2000.1	SEGA PAD BOX	SEGA	????	SEGA
2000.2.3	Dreamcast 圣女密码(黑)	SEGA/CAPCOM	￥34,800	SEGA
2000.2.3	Dreamcast 圣女密码(红)	SEGA/CAPCOM	￥34,800	SEGA
2000.6	DIVERS 2000 SERIES CX-1	D-MAX	￥88,888	SEGA
2000.12	Dreamcast 黑色限定版	D-DIRECT	￥50,000	SEGA
2000.12.28	Dreamcast 樱花大战版	D-DIRECT	￥25,800	SEGA
2001.3.29	Dreamcast 金属粉红	D-DIRECT	￥14,000	SEGA
2001.3.29	Dreamcast 全属蓝	D-DIRECT	￥14,000	SEGA
2001.3.29	Dreamcast 全属灰	D-DIRECT	￥14,000	SEGA
2001.3.29	Dreamcast 卡拉 OK	D-DIRECT	￥9,800	SEGA

主：世嘉从一个软硬兼施的游戏大腕转变为一个软件商，不仅对世嘉、对整个游戏业都是一个影响深远的决定。世嘉做出这一决定的原因是什么？这是惟一和正确的决定吗？她会失去原有世嘉迷的支持吗？



S：这个转变只能是世嘉痛定思痛的结果。长年的运作虽然以失败告终，但在这十多年发展硬件的历史中，世嘉的软件制作能力还是得到了很多的认同。当一个企业因为支柱产品的运营不利而背上大量的赤字，同时现有的庞大公司格局又不容解体的时候，转型是唯一的一条道路。如果有可能，任何平台厂商都不愿意失去自己的硬件平台，因为那是一个固定和长期的摇钱树。也只有世嘉，因为经营理念产生偏差，但同时制作能力属业界一流，方能适合于这样的转型。如果是索尼，不可能变为软件厂商的。

我觉得，所谓“世嘉迷”的提法，更有可能的是指我们国内。曾经问过一个日本朋友，为什么 DC 的游戏普遍精彩但却得不到相应的销路，回答是“因为这不是主流，PS 才是。”回答很简单，反映的确是实际。我想，如果说起“任天堂迷”，可能回应者更少吧，但为什么销售额总是那么“恐怖”？公司形象的建立对消费者而言确实重要，但这必需是建立在良好的产品形象之上的。而且对于一个公司的产品而言，也必须分清楚主打和从属。商业，如果是单纯的一加一，决不等于二。子公司分别对应各个平台，正是世嘉清醒的看到了这一点。让公司旗下的商品形象分散开来，产生最大的效应值，这就是世嘉转型后的准确道路。从游戏来说，支持“世嘉系”(因为出现的都是子公司的名称了）的用户一定大大增加。如果说“世嘉迷”只是“世嘉主机迷”的话，我想他们更希望多产生一些“索尼克迷”、“樱花迷”、“VR 迷”。



叶：世嘉的这个决定是唯一的，因为身陷财政困境的他已经无从选择了。但是否正确现在还很难讲，关键还是要看他的发展。世嘉能否在财政压迫下在其他平台上保持原有的软件风格是一个大前提。世嘉吸引 SEGA FANS 的是他不拘一格的游戏理念和对游戏本身的追求，但这一切如果因为跨平台发展而改变，世嘉也许将失去他们的支持。

没有了传统拥趸的支持，也许可以给世嘉带来新生，也可能使世嘉走入地狱。但现在谈论这个还为时过早，也许一年以后才能见分晓。

第六专题

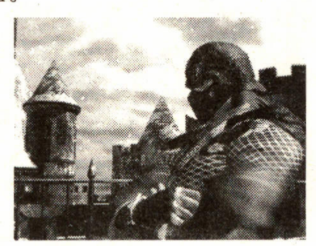
世嘉前景：乐观还是悲观

多年形成的游戏理念是否动摇。是游戏迷改变世嘉，还是世嘉改变游戏迷，这是世嘉不能不面对的大问题。

世嘉的转型不能简单看成是主机厂商向软件厂商的转变。关键在于，世嘉

主：各位对世嘉今后的走向怎么看，乐观还是悲观？

叶：据说，世嘉对自己的转型总体来说是看好的。按照世嘉的观点，只要有一个游戏能够大卖就足够翻本了，而现在他把宝押在了VF4上。



世嘉之所以会有这样的想法是因为VF曾经给他带来了难以想象的巨额利润，世嘉的新大楼就是靠着VF2的成功而盖起来的（真的是单靠一个软件的成功），他正在等待VF4也给自己带来如此好运，所以铃木裕这次亲自带队开发PS2版VF4也正是这个道理（世嘉以前在自己主机上移植VF系列从来没受到过这种关照）。

当然，努力制作是一件事，是不是真能达到预期的效果就是另外一件事了。VF4的街机版受到欢迎并不代表就一定能在以LIGHT USER为主力的PS2上大卖。更何况世嘉还要面临来自TEKKEN4的挑战，前途并不那么平坦。如果单靠一个不确定的游戏就过于乐观，到时候恐怕连哭的时候都不会有了，在这方面，世嘉自己已有了太多的教训。

个人认为，世嘉今后的趋势，至少在一年之内，仍然很难判断。我很想看看玩家对这个品牌转"软"之后的认知程度如何，也想看看世嘉究竟是否能够在LIGHT USER层中玩得转。CRAZY TAXI的PS2版在美国卖了40万，在已经发售了DC版的基础上来看，这是个很不错的成绩，但是并不能由此推断出世嘉就一定能够翻身。必须看到CT的PS2版其移植水平是很差的，如果世嘉持续以这种心态来做移植作品的话，损害的只能是自己的声誉和利益。悲观还是乐观都不重要，重要的，是世嘉一定要把命运握在自己的手上。

S：绝无意外，一派光明。优秀的游戏制作能力得到越来越多的人赞赏、前卫的游戏制作理念得到越来越多的人肯定，跨平台的网络吸引越来越多的人加入，广大的发

行渠道得到越来越多的商机,大量名作的移植得到越来越多的利润。加上子公司独立运行后的财务核算单独化,未来的世嘉一定可以取得在游戏街举足轻重的地位。而且其发言权将有可能超越一切软件厂商。这也是一个真正"世嘉迷"乐于看到的情况。



主:世嘉转型向全平台发展,对目前的索尼、任天堂、微软而言,哪家受益最大呢?

叶:尽管已经转型,但是世嘉对昔日的对手仍然表现出自己强烈的好恶。有趣的是,几乎所有世嘉属下的公司都不喜欢索尼,但却都在开发 PS2 用的软件。其唯一的解释就是世嘉看好 PS2 将是未来的赢家,他们的加入只是为了赚钱(有点"老子若不是缺钱,才不会……"的样子);而任天堂也并不讨世嘉的喜欢,很多小组都觉得任氏经常干一些上不了台面的事,很怕山内暗地里使坏,把世嘉的希望扼杀在摇篮里。即便是对任天堂推崇有加的 SONIC TEAM,在合作的时候也显得小心翼翼;至于 XBOX,是世嘉最不看好的主机,除了 SMILE BIT 特别起劲之外(SMILE BIT 前身是世嘉 PC 游戏部,缺少制作家用主机游戏的经验),其他小组的参入只是为了实行跨平台战略增加市场占有率。

从各小组的情况来看,世嘉跨平台战略目前最受益的就是 PS2。考虑到其潜在的巨大市场,世嘉把许多大作都放到了 SONY 的平台上。当然,身为第三方软件商,世嘉有着得天独厚的墙头草优势,一旦哪个机种不行,立刻调枪头也来得及,世嘉完全可以让硬件商吃点自己以前吃过的苦头(笑)。



张:我觉得收益最大的还是索尼。

S:从目前公布的作品来看,PS2 占据了世嘉软件的最强阵容。NGC 得到的 SONIC TEAM 又是最具活力的公司,而 XBOX 则充分的显示了其美式特征。但是不能依据初期的软件名称就可以决定哪家硬件厂商收益最大的。随着硬件竞争格局的变化,世嘉的天平也不会始终保持,自然而然会向某一方倾斜。但基本说来,对于索尼最有利。

世嘉与索尼的合作奠定了 PS2 将来强力的网络设置,加上 PS2 所拥有的最高软件数量,使得网络收益这一块应该高于其他两台后期的主机。而且,对于软件的发行方面来说,任天堂独占倾向过重,微软又不可能放弃 EA 这个来自同胞的强援,只有部分 PS2 游戏可以借助世嘉成熟和庞大的发行渠道在

欧美市场得到开拓。除此以外，因为PS系列主机一向以兼容并蓄为特征，容纳来自世嘉不同风格的作品也较其他两家更容易，所以综合来说，还是在PS2身上更能体现出世嘉的价值。

当然，从世嘉对NGC青睐的态度看，也有不少潜力可发挥，一切都看任天堂是否会有真正的联合发展意识。

主：最后一个小问题，世嘉是否还会重新染指家用主机市场呢？

叶：这是毫无疑问的。任何一个对世嘉稍有了解的人都会想到，只要还有一线希望，世嘉都绝对不会死了这条心。而事实上，尽管财政上遭受了很大困难，硬件部门的绝大多数员工也被遣散，世嘉对于新主机的研发工作却一直没有停止过（毕竟硬件的早期研发工作不需要大量的人力资源）。目前除了继续与索尼、南梦宫合作生产街机底板之外，世嘉确实还在潜心研究抛弃多边形概念的全新的家用主机。世嘉认为家用主机已经经历了两次变革：从FC开始提出SPRITE概念，到SFC时代达到顶峰并开始走向衰败（所以仍然强调SPRITE的SS最终失败了）；从PS提出POLYGON概念，到PS2时代达到顶峰，这同时也预示着POLYGON技术即将被市场淘汰。世嘉正在考虑在其下一代家用主机中引入一种全新的技术来取代之（这种技术并非是所谓的NURBS，世嘉曾经对NURBS技术研究了5年，最终发现其根本不适合适用在家用主机的构架上），而现在唯一的问题就是钱。可以想象，只要世嘉在软件方面获得收益的话，他是必然东山再起，重新打响自己的品牌的。

张：从我个人而言当然希望如此，我甚至还希望DC重新投产呢……毕竟，世嘉的软件跟硬件是结合得最紧密的，世嘉风格的游戏也只有在自己的硬件上才能够最好地体现出来。

S：在这代主机竞争中，当然不会出现世嘉身影了，而且即便将来世嘉想重振雄风，也不会采取过去的方式。

统合晶片是一个伟大的发明，也是一个开端。家用主机的载体形式从开始到现在没有本质的变化，随着将来影像科技的飞速发展，我们概念中的“主机”也一定会发生外观上的巨变。我个人的臆猜，将来的游戏主机，不外乎两种形式，一是完全的虚拟现实装置，一个就是便携式(但不代表掌机）的高集成模式了。世嘉无疑是为将来在做着准备。

另外，无论将来的游戏平台发生怎样的外观变化，网络是一个必备的终端。而世嘉目前在网络事业上取得的成绩和合作的前景，保证了将来的基础和收益，最关键的是，既然世嘉已不是“硬件厂商”了，三家诸侯和世嘉的网络合作也毫无顾忌。

作为“主机的世嘉”成了历史，但作为“平台的世嘉”则永远不会改变。

主：最后，感谢三位佳宾的精彩言论，也感谢各位读者耐心的阅读。如果有机会，我倒想集中谈谈转型后世嘉游戏的风格和评价，这当然有待于观察她在多主机平台上的表现。





魔杖五 游戏策划基础

本篇主题 **图像设计**

我们想再次强调一下知识产权的问题，这里所刊登的都是资深设计师的智慧结晶，未经作者本人许可请勿转载。



第四章 图像设计的基础知识

4.1 简凸版印刷样式

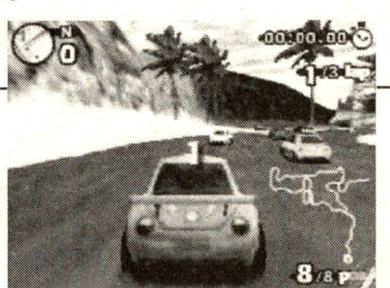
一般选用 3 种字体样式（例， 2 serifs and 1 sanserif, or vice - versa)。

* 使用清晰的字体样式，对一些重要的标题使用比较清晰美观的字体。

* 应对过多使用大写字母的词汇加以注意，因为有时它们会变的不易辨认。

* 在文本或字母外使用黑色的轮廓可以使其易于辨认（在字体上包黑边是非常重要的手段，尤其是游戏中的二维显示）。





甲壳虫冒险赛车—— 赛车/N64

这是一个使用清晰字体（sanserif 风格）的例子，在画面中不管背景是什么颜色玩家都可以看得清清楚楚。由于使用的是加了细黑外框的亮色字体，因此哪怕背景是亮色，用户也能看出上面的数字。如果背景是暗色的话，玩家亦能轻易辨认出使用亮色的数字。

4.2 说说颜色

颜色是最显眼的部分,应当使用具有特定意图的颜色。

① 有8%到10%的人存在对颜色辨认的问题。因此在界面中使用黑白色看来是非常妥当的。这也能使你易于发觉错误。
② 注意很多颜色都有感情及文化上的含义,不可乱用(比如黄底黑字在香港和台湾就表示丧事,虽然视觉上很清楚,但却是很不吉利的配色)。
③ 对于菜单的不同部分使用同一种颜色是不可取的,因为这会使用户记忆过多的信息。一般认为具有相似颜色的对象往往都是有联系的,玩家的这种心态在菜单设计中应该得到重视。
④ 在图标外添加一个黑色轮廓可增强它的可见度。

颜色及视觉效果

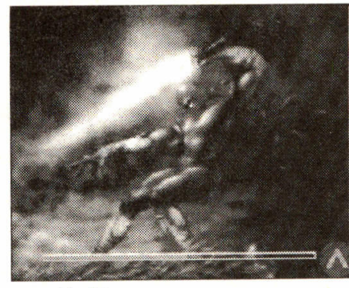
当眼睛聚焦于光的不同波长时,它们所捕捉到的颜色是不同的。如果用户为了辨认颜色而使眼部工作过度的话,会造成视觉疲劳。一般的,纯色会减少眼睛的疲劳度(例,黑色是最纯的颜色而白色是最不纯的)。同样的,使用明暗差别强烈的颜色可更容易的使用户辨认信息。

4.3 组织适当的间隔——使界面显得轻松自然

在“盒子”(我们把每一行指令的范围称为“盒子”)或同一页面的不同部分要保持间隔。而且不应使界面的指令或其他文本接触到屏幕/窗口的边缘(在制作PS游戏时SONY要求上下左右一定要空出8个像素点的空白区域,其他硬件商也有类似的要求),并且所有的这些元素之间也应留有一定的间隔。

全屏静图的使用(Splash Screens)

全屏静图一般都使用在注册或安装/反安装的选项中。总的来说,在特定情况下应充分使用完全屏幕图像。对用户来说这些屏幕图像是无关重要的——除非它具有特定的功能(如玩家注册及游戏档案选择,请注意不要擅自将这些画面改做其他用途,在PS2的游戏THE BOUNCER中试图用LOADING中的静图来交待过去的故事,结果适得其反)。



忍者～ 黑暗的阴影——动作/PSX

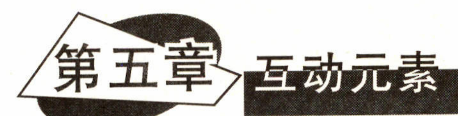
这是一个载入游戏时（LOADING）的屏幕图像例子。

这正是一个放上一张完全屏幕图像的好时机，这样就能让玩家等待时耐心的欣赏图片及艺术。

总言

通常，用户可分为视觉上的及听觉上的两种类型。因此，我们就要设计一种适合于这两种类型用户的理想的解决方案。

注意——这只是一个简单的概括。你应与游戏设计员及 INFO DESIGNER，还有 GRAPHIC DESIGNER 进行商量以获得更多的信息。



第五章 互动元素

5.1 键盘与功能键

当你准备在键盘上定义一个游戏用的特别功能键时，必须注意的是它不能与这个键的传统功能相冲突，并且必须同以后其它的设置保持一致。

例 使用鼠标器来：
选择一件道具
放置一件道具
指引一件道具，也就是说，在一个 2D 或 3D 的空间中选择它的方位。

使键盘快捷方式保持一致

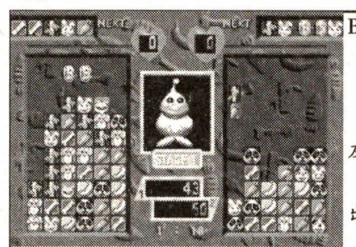
* 使用箭头来控制方向。
* 尽可能的把单词的首字母用于快捷方式中（例，"s" 代表 "save"）。

5.2 图标

一个图标是一个物体，一个人，一个地方，或一个行为的图形表示法。

① 用一种常见的及易于辨认的方式来表现事物。
② 限定使用不同图标的数量。
③ 避免在一个图标中写文字(与按钮相反)。一个图标是一个能代表一个概念的图形。

④ 切勿在屏幕上显示过多的图标。
⑤ 突出背景中的图标。
⑥ 三维的图标比较显眼但它会转移用户的注意力。
⑦ 被选中的图标应使其突出于其它未被选中图标,并且也应突出于整个图形环境中。 让用户在整个图形环境中使用放大镜才能辨别图标是不理智的。
⑧ 每一个图标必须具备独特性。
⑨ 每一个具相同功能的图标必须相同。
⑩ 在图标的制作或软件的地方化时,必须把不同文化的因素考虑在内。



Baku Baku – 益智/Nintendo 64

游戏中的每一个对象或动物都是很容易辨认的。

它们都在一个方块中。

那些具有相关功能的图标(兔子,胡萝卜,小狗以及骨头等)都具有相同的背景颜色。

由于物体影子的作用,每一个方块上的图标都凸出于它们的背景。

并且每一个图标都具有着它们与众不同的一面。

5.3 信息

基本规则:

① 所有的信息必须简短精要。
② 所有的信息必须以一种肯定的方式加以表达且它们应是具有建设性的而不应是批评性的。
③ 必须按情况来提供特定的信息且必须使用户便于理解。
④ 文本必须简短明了且应使用常用词汇 (避免专业计算机用语)。
⑤ 把文本左对齐且在段落之间插入空行(如可以的话)。

进程信息

进程信息旨在告知用户系统正处于处理信息阶段且所有的系统行为都是正常的。 建议能让用户在进程中停止或取消某一操作。 界面指针能够用多种方式表示等待状态: 一个沙漏,一个进度表,一段循环的动画等。

错误信息

*** 指出问题是什么且明确陈述用户该如何纠正。**
*** 提供解决方法的例子。**
*** 尽可能的避免使用带有破坏意义的词汇(如,failure, fatal, invalid, illegal 等。)**

错误信息

* 避免使用惊叹号，这可能会使初级用户感到害怕。
* 所有的信息必须清晰易懂。（避免专业计算机语言）
* 避免使用缩写和其它计算机术语。
* 多收集些来自意见团的信息。他们可能对有效信息的编排有所帮助。

警告信息

* 对每一个按钮使用精确的信息：尽可能的避免使用一些如 OK 和 Cancel 或 Yes 等词汇，这样可以避免混乱。应使用能清楚指示行为的文句或表达式（如 Delete，Save 等）。如果一个特定词汇，它的含义并不十分精确但它是常用的话，也可以考虑使用。
* 在任何情况下，用户使用的默认键都是可靠的，也就是说，系统提供给用户的默认选择应当不会造成任何不可逆的损害。

5.4 指针

应让用户根据操作的类型来修改界面指针。

5.5 声音

① 允许用户启动/关闭或调节声音。
② 在一个信息或一条重要事件到来时使用信号音。
③ 对于一条重要的信息，不仅要有声音也要用一种视觉特效来提醒用户。（以防用户降低音量而不能听见信号音）
④ 玩家的每一个选择步骤最好都有音效来加以确认。

注：感官

我们通过五种感觉器官来获得信息。很明显，绝大部分的计算机界面（也就是说硬件）被限制在两种感官上（视觉及听觉），并且计算机的接触反应时间也是一个需考虑的因素。

重要的是，感官很有可能被超负载。因此，界面就应使用一种适度的方式来表达信息。

第六章 2D及3D图形的设计

使用3D OS游戏编辑器（菜单）设计2D图形的应用：使用72dpi的2D图像（标准质量的图片），然后使用3D Max绘制纹理，接着把他转换入3D OS。为了达到更好的图片质量，只要用较高的解析度即可。

这是由Ubi加拿大的Martin Dufour和Francois Laperrière在菜单实验中得出的一个有效方法。也可以在设计图上绘制2D纹理，这样就能制作出具有2D效果的令人满意的图像质量（2D菜单的标准）。

无论如何，建议应作一个调查来确保方案的有效实施，以及不给最后实现工作带来过多的负担。

第七章 重要的人力资源

7.1 *GAME DESIGNER*

他或她知道一个游戏界面应具备什么，非常了解用户的心理，能保证在不影响游戏性的前提下完成界面与游戏的交互。

7.2 *GRAPHIC DESIGNER*

一个graphic designer应懂得如何来表达信息。他是菜单界面设计的重要人力资源。

7.3 *INFO DESIGNER*

他会告诉你什么是可能的以及什么是不可能的。info designer懂得界面编程的结构并且他们能回答许多问题：这为什么是不可能的？在这个限制下如何解决这个问题？其它的可能性是什么？我们能做或创造些什么？等等。

7.4 *LOCALIZATION*

主要在本地化游戏界面时需要。

重点：一旦决定了界面中的关键词，应立即与localization的有关人员进行联系，这样就能节省很多翻译的时间。

7.5 *用户/玩家*

“在一个互动的计算机应用程序中，用户代表着一个最为重要的人的变量。”（Johnson，1992）因此，重要的是不应把界面的设计局限于某一类用户而应是适当的定位于能代表将来用户群的一系列样本。

附件 1 工作流程表（第二章）

步骤 1 – 分析

基本分析(菜单/游戏类型的关联,业界标准等)

↓

特定游戏及玩家的详细的需求表述

↓

定义技术上的及暂时性的限制,建立调查文档

步骤 2 – 文本的树状结构及原型

建立基本的体系结构模型

测试及验证基本的模型/文本

（重复这个过程直至通过最后的图形模型及文本）

步骤 3 – 图形设计及最终整合

纸上的高级用户图形界面的设计详述

↓

测试及验证高级用户图形界面的设计

（重复这个过程直至通过最后的图形模型及文本）

↓

界面的图形执行及关于图形设计的所取得的一致意见

↓

界面的计算机执行

附件 2 PSX 及 N64 手柄键的使用说明

按照游戏的类型，来定义手柄键是很重要的。一个格斗游戏里的手柄键不可能与角色扮演里的功能是一样的。

PS 手柄

这是在浏览 PS 菜单时,常用的控制键。

菜单	
	选择 ：X 美版,O 日版
	返回 ：O 美版,X 日版

菜单的选择是通过类比操控及 4 个方向键来完成的。

使用选择/ 开始 键的游戏很少(除了开始游戏 （介绍屏幕中)，不过通常会在屏幕上显示"Press Start")。

Nintendo64 手柄

菜单下

开始键 ：在游戏中激活界面菜单以及返回游戏

返回主屏幕：B（绿色键）

确认键：A（蓝色键）

选择及浏览：类比控制摇杆

选择参数的修改(音量等）：类比控制摇杆

浏览：类比控制摇杆或黄色键

一旦选项或设置得到承认，就会自动的出现以下菜单。

游戏中：

一般，使用最多的动作键（按次序来分）是X,O,方块。整合许多功能的游戏有时会使用L1, L2, R1, 或 R2 键。这些键往往都是用来使用快捷方式的，以及用来视角的转换。

一些游戏使用 L & R（控制对象由左向右移动）。这些键可以同方向键组合使用来决定视角的位置(但不多见)。

PS控制器的特别地方在于有两个类比控制杆。(很少游戏使用这个功能。左边的摇杆控制人的方向，右边的摇杆控制射击的方向。)(建议：对于PS上的赛车游戏，应使用这个功能，左摇杆控制赛车的方向右摇杆用来加速。刹车键可设置为R1。)

游戏举例	铁拳3（第三人称视角格斗游戏）	
		方向键或类比摇杆：控制人物的运动
		三角键：高位拳击
		方块键：高位脚击
		X：低位脚击
		O：低位拳击

游戏中

开始键：暂停游戏

浏览/方向控制：类比控制摇杆

黄色键：最上方的那个键通常是用来转换视角的，其余的键是用来辅助游戏中的不同功能的（武器选择，休息，吹号等，由游戏的类型而定)。

Z, R 键经常与其它键一起使用来完成游戏中的特定动作。手柄中键的设置及玩家使用组合键时的设计都是十分符合逻辑的。

赛尔达～ 时之笛(RPG 例子)

菜单

开始键：激活并关闭道具/卡片栏等。

类比控制摇杆：select items

Z,R 键：转换屏幕（道具/卡片栏等.)

道具栏：使用类比控制摇杆来进行选择并且使用相应的黄色键来确认。

游戏中

B（绿色键)：使用武器（剑）

A（蓝色键)：动作，翻滚，跳跃等

C（4个黄色键）：

最上方的C键－"第一人称" /视角

其余的C键－武器配置，"格斗吊钩"，有用的物件等

Z：自动瞄准

附件3　用户资料表的样本

用户信息
应用程序：
用户类型：
技术上的经验：
对游戏及界面的经验：
对相似游戏的经验：
使用界面的经验：
使用频率：
根据所提供的信息，界面元素是：

家用游戏主机机种总览

家用机种全部收录！堪称游戏机博物馆！

家用游戏机自上个世纪八十年代诞生以来，涌现出的机种有近百个，有的只是昙花一现，寿命之短暂让人无从而知；有的半途而废，令人惋惜；还有的则如常青树一般，代代相传。以下资料不仅有助于我们怀旧，对有志于收集游戏机的机迷们更是不可多得的参照。

电视游戏机机种一览表

发售日	主机名称	销售商	开发商	售价	备注
83.05.10	雅达利 2800 型	雅达利	ATARI	24,800	第一代 VCS 日本版
83.07	任天堂红白机	任天堂	任天堂	14,800	
83.07	SG－1000	SEGA	SEGA	15,000	软件外盒颜色不同
83.09	任天堂电视 C－1	SHARP	任天堂	100,000	RGB 输出
84.07	SG－1000 Ⅱ	SEGA	SEGA	15,000	
85.07	SEGA MARK Ⅲ	SEGA	SEGA	15,000	软件有卡式及盒式
86.02.21	FAMICOM DISK SYSTEM	任天堂	任天堂	15,000	搭配任天堂主机使用
86.08	TWIN FAMICOM(任天堂双胞胎)	SHARP	任天堂	32,000	主机外壳有红、灰二种机型
86.09	FAMICOM TITLER	SHARP	任天堂	43,000	可处理影像捕捉及编辑
87.10.30	PC Engine	NEC HE	HUDSON	24,800	射频输出
87.11	SEGA MASTER SYSTEM	SEGA	SEGA	16,800	内置 FM 音源
87.12	X1twin	SHARP	NEC	99,800	个人电脑内含 PcEngine
88.10	PC－KD863G	NEC	日本电气	138,000	电视内含 PcEngine(RGB 输出)
88.10.29	MEGA DRIVE	SEGA	SEGA	21,000	
89.11.30	PC Engine Super Grafx	NEC HE	HUDSON	39,800	VRAM 容量强化
89.11.22	PC Engine Shuttle	NEC HE	HUDSON	18,800	主机为飞碟造型
89.12.08	PC Engine Core Grafx	NEC HE	HUDSON	24,800	AV 端子输出
89.12	TWIN FAMICOM(双胞胎手柄有连射装置)	SHARP	任天堂	32,000	主机外壳有红、黑二种颜色
90.01	NEO GEO 家用主机	SNK	SNK	58,000	可玩大容量游戏
90.11	SUPER FAMICOM	任天堂	任天堂	25,000	红白机继承者
90.11	超级任天堂电视 SF－1	SHARP	任天堂	128,00	画面有 14 英寸及 20 英寸
90.11.10	PC Engine GT(掌上型)	NEC HE	NEC	44,800	附 2.5 时液晶显示屏
91.05	TERADRIVE	SEGA	IBM	148,00	DOS/V 与 MD 一体机种
91.06.21	PC Engine Core Grafx Ⅱ	NEC HE	HUDSON	19,800	AV 机廉价版
91.09.21	PC Engine DUO	NEC HE	HUDSON	59,800	搭配 CD－ROM

注：售价货币单位除注明外均为“日元”。

发售日	主机名称	销售商	开发商	售价	备注
91.12.13	PC Engine LT	NEC HE	NEC	99,800	附 4.3 英寸液晶显示屏
92.04.01	Wonder MEGA	SEGA/VICTOR	SEGA	82,800	MD + MD – CD + MIDI 端子
93.03.25	PC Engine DUO – R	NEC HE	HUDSON	39,800	
93.03	PC Engine DUO – RX	NEC HE	HUDSON	29,800	6 键手柄为标准配备
93.04.23	MEGA DRIVE Ⅱ	SEGA	SEGA	12,800	造型缩小附 6 键手柄
93.07.02	Wonder MEGA M2	SEGA/VICTOR	SEGA	59,800	无 MIDI 端子功能
93.08.20	LASER ACTIVE SYSTEM	PIONEER	SEGA/NEC HE	89,800	PC Engine Mega Drive Karaoke
93.12	NEW FAMICOM	任天堂	任天堂	7.400	AV 端子输出
94.03.10	MEGA JET	SEGA	SEGA	15,000	飞机专用 MD 主机
94.03	3DO REAL	松下电器	3DO	54,800	开 32 位主机之先河
94.09	CSD – GM1	AIWA	SEGA	45,000	手提音响内含 MD + MDCD
94.09	NEO GEO CD	SNK	SNK	49,800	软件以 CD 为媒体发售
94.09	PLAYDIA	BANDAI	BANDAI	24,800	面向低年龄机种
94.10	3DO TRY	SANYO	3DO	54,800	3DO 兼容机
94.10	3DO REAL Ⅱ	松下电器	3DO	29,800	廉价版 3DO
94.11	PlayStation(SCPH – 1000)	SCEI	SONY	39,800	前身为超任光盘试制机
94.11.22	SEGA SATURN(HST – 001)	SEGA	SEGA/VICTOR/日立	44,800	SEGA 第一部 32 位主机
94.11.22	V SEGA SATURN(RG – JX1)	VICTOR	SEGA	44,800	搭载播放 VCD 功能
94.12.23	PC – FX	NEC HE	HUDSON	49,800	充分发挥动画功能
95.01	HI SATURN	日立	SEGA	64,800	可读 VCD + PHOTO – CD
95.01	NEO GEO CDZ	SNK	SNK	39,800	搭载倍速 CD 读取头
95.7.21	PlayStation(SCPH – 3500)	SCEI	SONY	19,800	
95.10.25	A'CAN	联华电子	UMC	2,500	我国台湾省制作的 16 位主机
96.01	NEW V SATURN(RG – JX2)	VICTOR	SEGA	开放价	
96.02	PlayStation(SCPH – 3000)	SCEI	SONY	19,800	附二支手柄
96.03	NEW SEGA SATURN(白色)	SEGA	SEGA	20,000	廉价版
96.06.21	PlayStation(SCPH – 5000)	SCEI	SONY	19,800	
96.06	NINTENDO 64	任天堂	SGI	25,000	
97.	SEGA SATURN(纪念机)	SEGA	SEGA	19,800	主机为透明外壳
98.11	SUPER FAMICOM JR	任天堂	任天堂	7,800	无外部扩充槽
98.11	NINTENDO 64 限定版深蓝	任天堂	任天堂	12,799	
98.11.27	DREAMCAST	SEGA	日立/SEGA	29,800	搭载 128 位 CPU
98.12	GPS HI SATURN	日立	SEGA	150,000	车用式附卫星导航系统
99.07.29	DREAMCAST 人面鱼(透明)	HMV	SEGA	34,800	HMV 限 500 台
99.11.25	DREAMCAST KITTY 版	SEGA	SEGA	34,800	淡蓝及淡红二种外壳
99.12.01	NINTENDO 64 限定版黑色	任天堂	任天堂	14,000	黑色透明外壳
99.12.01	NINTENDO 64 限定版粉红	任天堂	任天堂	14,000	粉红透明外壳

发售日	主机名称	销售商	开发商	售价	备注
99.12.01	NINTENDO 64限定版淡蓝	任天堂	任天堂	14,000	淡蓝透明外壳
99.12.16	DREAMCAST 人面鱼圣诞版	SEGA	SEGA	34,800	HMV 限850台
99.12	NINTENDO 64 DISK DRIVE	任天堂	任天堂	12,799	桔色透明外壳
99.12	NINTENDO 64限定版透桔	任天堂	任天堂	39,600	不零售采用会员制发售
00.02.03	DREAMCAST代号:维罗尼卡(黑)	SEGA/CAPCOM	SEGA	34,800	S.T.A.R.S. 限200台
00.02.03	DREAMCAST代号:维罗尼卡(红)	SEGA/CAPCOM	SEGA	34,800	克蕾儿版限1800台
00.03.04	PlayStation 2	SCEI	SONY	39,800	第2代PS主机
00.12	DREAMCAST黑色限定版	D-DIRECT	SEGA	50,000	D-DIRECT预约订购
00.12.28	DREAMCAST樱大战版	D-DIRECT	SEGA	25,800	D-DIRECT预约订购
01.03.29	DREAMCAST金属粉红	D-DIRECT	SEGA	14,000	D-DIRECT预约订购
01.03.29	DREAMCAST金属蓝、灰	D-DIRECT	SEGA	14,000	D-DIRECT预约订购
01.05.21	皮卡秋NINTENDO 64	任天堂	任天堂	14,000	皮卡秋童趣版
01.03.29	DREAMCAST卡拉OK机	D-DIRECT	SEGA	9,800	D-DIRECT预约订购
01.09.14	NINTENDO GAMECUBE	任天堂	任天堂	25,000	
01.10.08	XBOX	微软	微软	299美元	

掌上型游戏机机种一览表

发售日	主机名称	销售商	售价	备注
80.3.29	GAME&WATCH	任天堂	5800~6800	不能更换游戏卡的掌上型游戏机
89.4.21	GAME BOY	任天堂	12500	第一台可换卡的掌上型游戏机
89.11.20	LYNX	ATARI	29800	彩色液晶显示屏造成轰动
90.10.6	GAME GEAR	SEGA	19800	低价的彩色液晶显示屏并可看电视
90.12.1	Pc EngineGT	NEC	44800	可兼容PC ENGINE磁片游戏
90.12.8	GAMATE	普泽电子	1500NT	我国台湾省制造的掌上型游戏机
91.12.13	Pc EngineLT	NEC	99880	4英寸彩色液晶显示屏并可看电视
93.6.30	GAME GEAR PLUS SET	SEGA	15800	搭配“音速小子”游戏卡的促销版
94.11.21	GAME BOY Bros	任天堂	9800	外壳有红、黄、绿、白、黑、透明等颜色
95.10.2	GENESIS NOMDA	SEGA	23000	可直接玩MEGA DRIVE卡的彩色液晶显示屏
96.3.29	KIDS GEAR	SEGA	14800	搭配VR战士Mini一同发售
96.7.21	GAME BOY POCKET	任天堂	6800	GB迷你版,外壳颜色有9种颜色
97.7.5	GAME AXE	??	2500NT	可玩早期任天堂游戏卡带
98.4.14	GAME BOY LIGHT	任天堂	6800	有夜光功能,外壳有金、银两色
98.10.21	GAME BOY COLOR	任天堂	8900	彩色液晶显示屏的GAME BOY
98.10.28	NETO GEO POCKET	SNK	7800	SNK第一部掌上型游戏机
99.3.4	Wonder Swan	BANDAI	4800	BANDAI掌上型游戏机
99.3.19	NEO GEO POCKET COLOR	SNK	8900	NEO GEO POCKET彩色版
00.12.9	Wonder Swan COLOR	BANDAK	6800	Wonder Swan彩色版
01.3.21	GAME BOY ADVANCE	任天堂	9800	任天堂最新型掌上游戏机

冈本吉起

Satoru Akahori 先生

在动画、游戏、小说等众多领域上十分活跃的超级编剧家



随着国内天人互动代理的《樱大战》系列中文版的推出，国内可能又将掀起一股新的“樱大战”风潮。对于《樱大战》制作人广井王子，我们大家都很熟悉，但孤掌难鸣，好的游戏要有好的团队，Satoru Akahori 先生便是这个团队中重要的成员。作为《樱大战》系列的重要编剧，他对《樱大战》独特的见解……

> Satoru Akahori 汉字应为赤堀悟，但因本人不用，故在此也仅以拼音来表示。

从减肥到纸上游戏一旦开始就会深陷进去的性格

冈本吉起先生（以下冈本）： 我和 Akahori 先生是第一次见面。和编剧家的对谈这还是第一次。呃，你知道有我的这个专栏存在吗？

Satoru Akahori 先生（以下 Akahori）： 啊啊，每个月我都有拜读。在标题上面，冈本先生的大头照和最近的冈本先生的面貌不太一样，我还在想什么时候才会更新一下呢。

冈本： 那是因为我的体重变化非常剧烈啦。一个月增加个 3 公斤左右是理所当然的事。

Akahori： 我也是呢，从去年到今年就一直在瘦下来。已经从 73 公斤一直掉到了 60 公斤。

冈本： 那可很厉害耶。是生病了吗？

Akahori：是因为减肥啦。之前在某本杂志上看到被刊载在上面的照片里面自己那副脸快肿爆的德性，再检测自己的体脂肪比例，结果发现高达40%，我想“这样下去就糟了”，所以就减肥轻了13公斤体重。

冈本：40%啊，那几乎可以说全身上下都是水分跟脂肪了。在某个意义上来说这是很了不得的呢。那么你是用什么方法来使自己瘦下来的呢？

Akahori：我的个性原本就很执着，所以我就以尝试着各式各样的减肥方法为乐来减肥。结果好像是摄取均衡的营养，之后再经常的计算卡路里的方法是最有效的。还有就是叫做“饮酒减肥法”的方法，不吃下酒的小菜而光喝酒的话也会瘦下来哦。不过这对肝脏很不好就是了。

冈本：对我来说卡路里计算没用的，因为就算计算过我还是会一直吃。还有，我只要一喝酒，食欲就会大增，所以饮酒减肥法对我也不适用。

Akahori：然后呢，就是在六本木或新宿喝过酒后，就走回到公司。而且因为是喝醉酒踉踉跄跄的状态，所以可以达到平常3倍的运动量（笑）。不过，要是中途酒醒的话就很悲惨了。

冈本：是意识到“老子身为一个社长…”的吗？我也是一个很容易觉得寂寞的人，所以我也无法忍受一个人孤单的走路呢。

Satoru Akahori 先生

作家株式会社 SATZ 代表

简历

出生于日本爱知县，36岁，已婚。1985年在动画卡通“猫咪也疯狂”里担任编剧而出道。1996年时亦参加“樱大战”的游戏制作。夫人是少女漫画家北川みゆき。

代表作品

游戏

●“樱大战”系列（SS・DC・PC）

●“千金小姐特快车”（PS・SS）

动画

●天空战记

●NG骑士 等

Satoru Akahori 先生个人趣事

●对着许久不见的啤酒流泪

在一般情形下每天都会小酌一番的Akahori先生是很喜欢酒的。不过，因为太过忙碌而使得不能喝酒的日子一直持续着，在好不容易弄到了啤酒时，会因为太高兴了而边流眼泪边喝啤酒。只不过虽然说是忍耐了许久的时日，最多也不过才五天而已。只是这对Akahori先生来说，这段时间就好像度日如年般的经历了长时间断酒生活一样。

●用《帝国时代》掌握人心

因为非常沉迷于微软的网络游戏《帝国时代》，所以Akahori先生几乎每天都会把社员召集起来相互对战。不过因为曾在被社员围攻之下，愤怒的打内线电话对社员叫着“你给我记住！”而和社员们不合，所以就把电脑的等级设到最强，并以互相协力作战来游戏。因为不互相帮助就无法胜利，所以据说提升了大家的团结度，也让人际关系变得很圆满。

《樱大战》系列的故事是这样子创造出来的！

广井王子先生选择Akahori先生的理由是？

冈本：那么，话题就转到才刚发售不久的《樱大战3》上面吧，你参与剧本的制作是从哪一代开始的呢？

Akahori：从在SS上发售的一代开始，全部都是我写的。

冈本：我对“樱战”的时代设定很有兴趣呢，那个构想是由哪位所想出来的呢？

Akahori：那是由广井先生（广井王子先生：《樱大战》系列的综合制作人）所想出来的。“太正”是参考现实存在的大正时代而创造出来的时代设定。广井先生还曾经说过“这可是我的珍藏哦”。

冈本：如果我是制作人的话，在听到这个企画之后，我想也是会马上签下开发许可的批示的。因为从整体的世界观一直到细微的设定，我都认为这个游戏是相当具有可行性的。

Akahori：就当我听到“这是珍藏”的时候，马上就浮现了“这样的话为什么还要找我来担任编剧的工作”的疑问出现，所以就问了广井先生。广井先生说“因为是珍藏的设定，所以我想让故事循着约定俗成的王道上来进行”。听他这样一说我就能够接受了（笑）。他还说“马上就能让人感受到黏呼呼的剧情发展是最好的”。

冈本：确实是黏呼呼的剧情故事，令人忍不住赞叹不已。还有，把剧情分成一话一话这一点来说也很不错。每一回都来个主题曲，在结束的时候还有类似下星期的预告篇之类的。

Akahori：这也是动画卡通约定俗成的惯例。我在这之前只写过动画卡通的剧本，写游戏的剧本这还是第一次。所以

关于《樱大战》系列剧情的秘闻

花组成员的特质

日本帝国华击团与巴黎的成员共计有13人。而全员都具有完全不同的性格。还有，角色的名称也在各个作品中保有一种统一感。



《樱战1》的成员是花的名称

帝国华击团的女性团员都是以花名来当名字，连副司令以及贩卖部的女店员也是一样。

《樱战2》的新加入成员是？

织姬是依“织女星”改的，蕾妮的姓“米而西修特拉谢”翻译过来就是银河的意思。

在问到“能不能把它写的像是动画卡通的剧本”时，广井先生就说这也没有问题。因为我是把它当作电视卡通一样分成好几话来写的，所以游戏里面也跟电视卡通一样是有附带预告篇的。当我亲眼看到开头动画和预告篇时，是相当兴奋的。我没有想到我的剧情也可以用这种形式来组合，这一点，OVERWORKS的构思是很了不起的。

角色的设定决定故事发展？

冈本： 角色的设定部分也是由广井先生来构思的吗？

Akahori： 一开始的时候是从广井先生提出“你这样的感觉就行了”的原案开始的。我们再以这个为基础并加以充实，设定完成的角色再询问广井先生“您所想的就是这样的角色吧？”来加以确认。“樱战”的剧本，在决定好角色的时候，故事的部分也就几乎决定下来了。这儿最重要的，就是花组的每一个成员在性格上必需非常鲜明才行。“樱战 1”里面有 6 个女孩子出场，所以当这个人是这样的感觉时，那另一个人就是另外一种立场，每个人各自的特征或角色的分配都要像这样尽可能的不要重叠。“樱战 2”则是再调整出新来的 2 位成员，而“樱战 3”时由于增加了 5 个人，所以为了不让角色产生重叠的情况下而创造出了像罗贝莉雅那样的危险家伙。就是以这样的感觉，在完美的决定出角色的那一瞬间，故事就几乎跟着完成了。

冈本： 如果把角色设定的只有点微妙的不同的话，应该会有被人家说是“这不是一样的吗”的可能性吧。

Akahori： 最后还是以制作动画的方式来思考的。举例来说，如果是现实舞台为背景的小说，很容易就能置换成身旁的人或物来想像，但是在动画卡通的情况上来说大部分是不能这样子作的，所以角色的特征不让人能容易了解是不行的。广井先生认为在制作动画卡通的时候为了能让观众易于记住角色的名字，会让角色的名字带有一种统一感。所以整个“樱战”系列里就都以像“樱花”、“杜鹃花”（爱莉卡）的

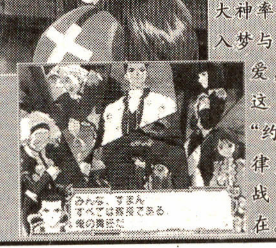
搞笑镜头十分重要！

在《樱大战》里的搞笑镜头主要目的，就是提高作品的娱乐性，并且吸引玩家。在这个严肃且沉闷的故事充斥的时代里，坚持以自我的路线来进行的Akahori先生让人感到钦佩。而且就是因为有搞笑场景，也才能让人觉得严肃场景会变得更加活泼。



约定俗成的剧情让玩家心醉

爽朗的热血主角大神率领的花组，加入梦与希望，友情与爱，对立与理解这些在动漫中“约定俗成”的规律，也是《樱大战》的魅力所在。



花名来作统一。而在我经手的动画作品中也是用“弹珠汽水”、“可可亚”等饮料名称来统一的。所以像这样的动画制作方法我也使用在“樱战”上面的。

冈本：我的女儿就相当沉迷“樱战”呢。她虽然平常几乎是不玩游戏的，但是只有这款是例外。可能是因为很容易懂，而且也容易融入游戏的气氛当中吧。

对我而言广井王子先生是非常可爱的大叔

冈本：那你在剧本的撰写上大概花了多少时间呢？

Akahori：这该从何说起好呢？“樱战”的情形也是依据作品的不同而不太一样。不过，到制作剧本之前会花很长的一段时间。因为广井先生会把自己决定过的事情重新推翻好几遍的缘故。

冈本：这点 CAPCOM 和 LAGSHIP 也是一样的。在决定好剧本之后，还是会考虑把某些地方给推翻掉。这也是为了让故事能够往让玩家更惊奇和趣味性的方向走。

Akahori：不，广井先生的情况是，就算在基本的设定已经累积到某一个程度的时候，还是会说出“还是觉得不行”而把它推翻掉，这是一定会发生的。

冈本：一定？没有任何的意义吗？

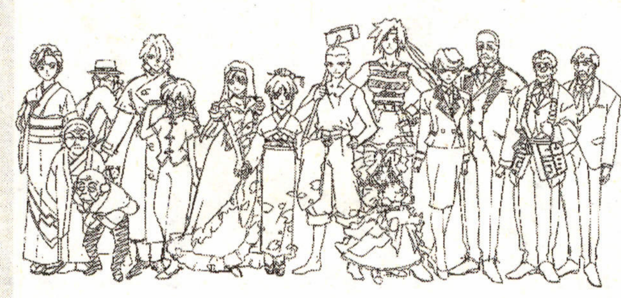
Akahori：不不，我倒是认为他是有想什么的。每一次在制作“樱战”系列时，制作一开始的时候他还会把工作人员全集合起来举办合宿会议……

冈本：我是听说广井先生在制作游戏之前一定会举办一次合宿啦。

Akahori：在合宿的时候广井先生就会讲“还是觉得不行”这种话来。在每一次被推翻的时候我们这些工作人员虽然会说“请等一下，这样做不是不好吗”等等的话来制止他，不过广井先生还是会坚持地说“不，我已经决定了”而毫不退让。既然他都如此说了，我们也只能说是，然后就通宵达旦地再重新把设定拟定一遍，并且和 OVERWORKS 的成员一起反复不断地进行协商，最后总算是又把新的设定给完成了。当以这个新设定重新开会时，广井先生一开口居然是“我们还是以最初的设定来进行吧”。

冈本：那时候的心情应该是“那我们的辛苦到底算是什么呢？”的吧。

Akahori：是啊。不过在我们说“那么之前所讲的又算是什么呢？大家都已经这么拼命地在想新的设定了”这句话之后，广井先生只是淡淡的以“因为更改前的设定比较好”来搪塞。“……那不就是我们最初的意见嘛！”。那时还真是要



命呀。

冈本： 是不是因为他的灵感突然跑出来的缘故呢？不过，我认为广井先生的行为是他所预谋的。在游戏制作过程中几次推翻原有构想，这或许有可能是为了要加强工作人员思考方面而故意做出来的举动也说不定。我会不会是想得太多了？

Akahori： 这我就不知道了。不过，广井先生是个蛮值得敬爱的大叔。他有一种凝聚向心力的魅力，不过在某些地方又显的很孩子气。对于"樱战"的工作会一直想要做下去，我想就是想要跟着广井先生走的缘故。

《樱大战》的笑点是不可缺少的要素

Akahori： 我常常被"樱花大战"的爱好者们批判说"都没有设好剧情的伏笔"呢。虽然我是觉得有做出伏笔啦。

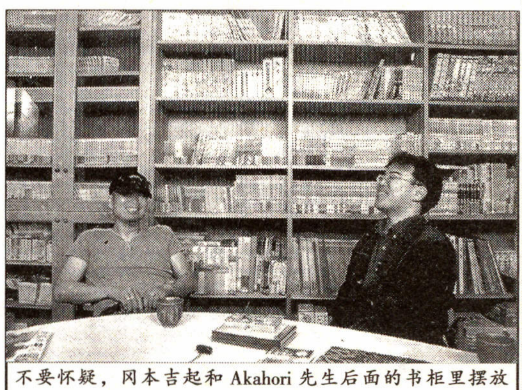
冈本： 你是说"没有和伏笔相关连的场景就是一份糟糕的剧本"吗？

Akahori： 就是如此。在动画卡通里也是一样，没有伏笔就突然地出场会被称为是糟糕的剧本。也是"樱战"的爱好者有"像这样的东西出来会破坏掉世界观啦！"的想法而生气着。一开始"樱战"就是采取易懂、重视约定俗成的规则的剧本、里面的伏笔则是以看的懂的人自然就会懂的态势来做的。所以没有必要累积着一堆伏笔，还有用较难的设定来强化故事。充满着许多爆笑与滑稽场景的"樱战"故事，就是它的魅力之所在。虽然本来故事是严肃且阴沈的，不过就是在加入了喜剧的要素之后，才变得能让人轻松地乐在其中。

冈本： 动画圈也是在"新世纪福音战士"之后，那种怀着烦恼的角色就变得很多了。

Akahori： 是啊。不过，"新世纪福音战士"看似阴沉，可是我认为实际上却是部相当有娱乐性的作品。我觉得在动画上所谓的"快乐的"部分是具有某种意义的。所以，像"樱战"这种原本严肃而且阴沉的故事，要如何用爆笑和喜剧来弥补起来是很重要的。因为不这样做的话故事就不会有趣了。

冈本： 唉呀，我可真是学到了一课哪。



不要怀疑，冈本吉起和 Akahori 先生后面的书柜里摆放的都是 Akahori 先生先生的作品。

Akahori 先生的修行时代是从拿公事包开始的！？

我本来是剧本编的最差的……

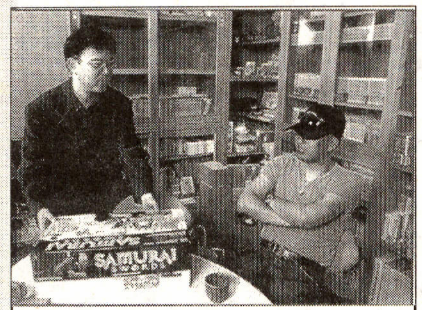
冈本： 你是什么时候以一位编剧家的身份开始活动的？

Akahori： 在我还是大学生的时候，拜撰写“救难小英雄”剧本的作家为师而成为他的弟子，是我进入动画界这个行业的契机。因为我喜欢“救难小英雄”系列单纯又很好笑的设定。而且我到现在都还有这种倾向呢。

冈本： 这种有坏人跑出来，然后在最后的十分钟时以机械方式出场，然后把坏人给解决掉来画下句号的剧情，就是老日剧，像水户黄门那样的剧情模式吧。

Akahori： 当时在老师的门下有大约 50 多位弟子呢，不过有一天，老师说他只要留下 10 位学生来开一间新的事务所。

冈本： 那，你就是老师留下的那十个人里面的一员了？因此你才会一直到现在都能从事这个事业。



Akahori 要打开的，就是传说中外国制作的日本武士纸牌游戏。这可是两位游戏人都非常喜欢的玩具，两人有不少共通的兴趣。

Akahori： 这个啊，我可是那 50 个人里面的第 50 名罗。相当的差劲。不过似乎是因为我是那种很会讲话，又常常有小动作动来动去的家伙，所以蛮起眼的，老师就对我说“你来当我的经理吧”，结果我就以第十一位成员的身份留下来了。我当时还被其他 39 位人讨厌呢。他们就说“那个成绩很烂的家伙为什么会留下来？是使了什么手段吗？”

冈本： 唉呀，其实因为被人家觉得可爱的角色而当作部下的事也是非常普遍的事嘛。

Akahori： 当时要成为一名动画的编剧只有三个方法。第一个就是成为伟大老师的弟子。不然就是在有“文艺”部门的动画公司底下做事，然后去亲近那些编剧家们。还有一个方法就是从动画师变为导演，再一转成为一个编剧家。而且不论是采取哪种方法，如果你没有进入哪个有地位人士的势力底下的话，是没有办法接到好工作的。当时的业界就是如此。

冈本： 实在是相当封闭的世界呢。我从来就不知道。

Akahori： 现在已经相当开放。

Akahori： 当时的编剧家只分成两种人

编剧家的新境界史上第一位“商人编剧”

而已。就是“武士编剧”和“工匠编剧”这两种。武士编剧对于自己所写剧本，是完全不肯让步的，并且会说“我就是这样子写的”这类的话。而工匠编剧则会照买主要求把剧本给修饰成买主所想要的样子。不过我并不适用刚刚所讲的这两种模式。

冈本：我知道了，Akahori 先生是“商人编剧”！

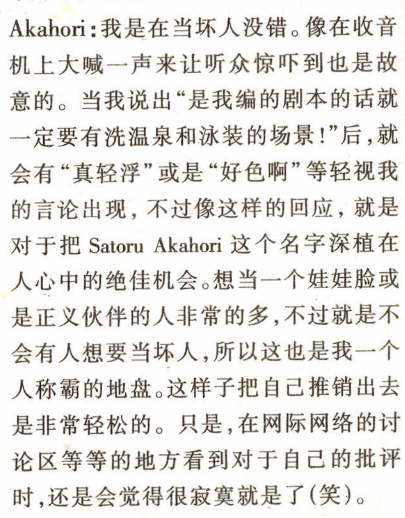
Akahori：你是说像“是，这件工作期限就到这里为止，客倌真是厉害，真是了解！”的感觉吗？没错，就是这样。谁都没有采用过商人编剧这种模式，所以一直以来这都是我独霸的领域呢。不过最近模仿我的人越来越多就是了。

冈本：那么，我应该就要当“农民编剧”了。“我实在是写不出来啦，饶了我吧，大人啊”……不过写不出剧本的话应该是不能成为编剧的吧(笑)。

Akahori：而且，在普通的动画作品上都是导演的名号打在前面，而我打破了这个惯例，将“Akahori 作品”这个编剧的名号给放在前面了。因为我想说将我的名号打响的话就可以接到好工作了。只不过，我的性格就是不会讲出太认真的话，会讲一些超傲慢、又白痴、然后讲的都是胡说八道的话才符合我的个性。

冈本：是这样吗？跟你谈了这么久，完全感受不到你所说的那种样子呢。

Akahori：我一直想说要在动画业界扮演一个坏人的角色。例如在“樱花大战”中，广井先生和负责音乐的田中公平先生、人物设计的藤岛康介先生都受到了爱好者们的支持，不过到我这里的则是一大堆的嘘声。像什么“Akahori 的剧本完全不行嘛”等等的。



冈本：这样子很讨厌吧。不过我认为 Akahori 先生本来并不是这样子的角色。

Akahori：我是在当坏人没错。像在收音机上大喊一声来让听众惊吓到也是故意的。当我说出“是我编的剧本的话就一定要有洗温泉和泳装的场景！”后，就会有“真轻浮”或是“好色啊”等轻视我的言论出现，不过像这样的回应，就是对于把 Satoru Akahori 这个名字深植在人心中的绝佳机会。想当一个娃娃脸或是正义伙伴的人非常的多，不过就是不会有人想要当坏人，所以这也是我一个人称霸的地盘。这样子把自己推销出去是非常轻松的。只是，在网际网络的讨论区等等的地方看到对于自己的批评时，还是会觉得很寂寞就是了(笑)。

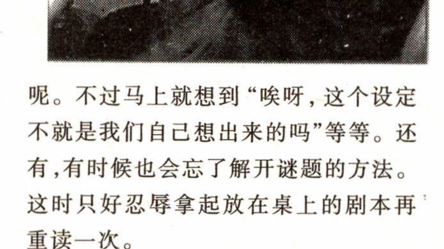
冈本：那么，我也来当坏人好了，摔角手蝶野也是在换跑道变成角色那一边的时候才跃然出众的。那就是个成功的例子。

Akahori：而且以娃娃脸来说，世代交替的速度也非常的激烈，坏角色就有能够留的更久的优势存在。

冈本：对了，在游戏与动画卡通的剧本上有决定性的不同点吗？

对于游戏剧本以及动画业界，Akahori 先生现在的想法是？

编剧家能以新鲜的心情来玩游戏



Akahori：游戏剧本的编剧作业，对于整体的开发过程上来说，是在相当早的阶段就能结束的对吧。像在“樱战”的情形中，因为剧本写完后就由 OVERWORKS 和 RED 去增补其他内容的细节，而且一直到开发结束为止，还会花上许多的时间，所以从完成剧本一直到发售为止，我有好长一段时间是空着的。这个时候我早就忘了自己写的剧本内容是什么了，甚至到了试玩游戏的时候我还会“噢噢！”地吓一跳呢。

冈本：这种经验我也有过。像我当社长的那间 FLAGSHIP 公司，当时我们编写《生化危机》系列的剧本，但是工作人员在玩的时候还是会“噢！”的吓一跳呢。不过马上就想到“唉呀，这个设定不就是我们自己想出来的吗”等等。还有，有时候也会忘了解开谜题的方法。这时只好忍辱拿起放在桌上的剧本再重读一次。

Akahori：我也是我也是(笑)。确实是蛮丢脸的。

让人会想按按钮及翻页的剧本结构

Akahori：最大的不同点就是游戏是以第一人称、而动画卡通是以第三人称的视角来进行的吧。因为在游戏中玩家＝主角。考虑到这一点就不能用第三人称的视角来写了。但是，动画卡通是看主角和他的伙伴所演出剧情，所以要用第三人称的视角来进行。还有一个，这点可能对游戏的制作者来说是班门弄斧也说不定，那就是游戏这玩意若你没有按下按钮的话，剧情是不会进行的对吧。不过，电视卡通的话不用按按钮它也会一直进行。就是这几点不一样。在我写“樱战”的剧本时，广井先生就曾经这样说过，在游戏中要如何告诉人按按钮的时机呢，这一点是很重要的，所以在写作时不注意这一点是不行的。写小说也是一样的道理。

冈本：就是让页数能一页一页被翻过去的决窍对吧。漫画不也是一样吗？在

翻到下一页之前的最后一格，拥有让读者翻到下一页继续看下去，还是就这样随便翻翻的关键。

Akahori：这点在漫画的原作方面，也会有像“这一格得放在这一页的这里”的要求出现。

带着痛感来追求喜欢的事物

冈本：我真的很喜欢漫画，甚至现在CAPCOM的公司里还放着1万4千册左右的单行本哦。而且都贴上条码来用电脑管理。因为藏书量实在是太多了，所以不这样做的话，一不小心就会发生同一本书给买了好几册的情况。

Akahori：我也有在买。因为我相当喜欢四格漫画，所以一看到的话马上就会买下来，不过因为我看过之后内容会有忘掉的时候，结果又买了同样的书。一直到公司后才发现“啊，不是一样的书吗?”，结果变成手上有3本一样的书了(笑)。

冈本：以前我常拿漫画来当作开发游戏时的资料来用。那个时候程序设计师兼美工也不是很稀奇的事，因为没什么画图的造诣，所以拿漫画来参考是必要的。

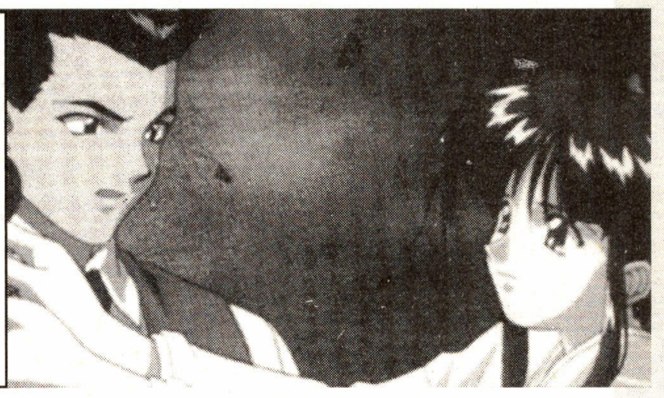
Akahori：我原本是很喜欢看动画和漫画，也喜欢看青年小说的，不过把这些变成我的工作内容时，就慢慢变得看了就很心烦了。

这真是令我烦恼。

冈本：这我能体会，我也是尽量不做自己所喜欢的领域内的游戏。向自己所喜欢的东西出手的话，越制作就会越暴露出自己能力的不足，做着做着本来很喜欢的也会变得很讨厌了。所以我从来没做过战略、模拟游戏，而都是在制作一些格斗的RPG之类的游戏。

Akahori：我也不怎么看最近的动画卡通了。总觉得和自己所憧憬的动画卡通相比，总是有那么一点不对味。我还是喜欢像“救难小英雄”这样，既单纯又有趣的卡通内容。

Akahori先生采访记录虽然到此结束，但留给我们的东西应该不会就此结束。《游戏批评》以后还会继续不定期为大家奉献知名制作人的采访记录，请多加注意哟！





	威力指数	小编们的评分理由或评价	重议结果
天师	9	VF3、VS2、DAYTONA 移植得还不错。	6.9
莱因	7.0	没玩过什么元气的游戏，VF3 移植不完美。	
PERFECT	5.5	仅靠移植是无法栖身大牌厂商之列的！	
彩火・阳	6.5	首都高 DC 的精彩表现令人刮目相看。	
WP	7.5	接触不多，不敢妄下结论！	
S・P	7.0	印象不深，最近只有 PS2 的《剑豪》令我有些对此厂商侧目。	
风林	5.5	小型开发商而已，但很有前途。	

路漫漫其修远兮，欲上下求索……

生存下来就是一种成就，何况还有自己能拿得出来的产品。元气用短短十年时间在业界打下的基础虽然尚不雄厚，但也有自己一套看家本事。DC 出道，不少世嘉本社的街机作品就是委托元气制作的，尤其是有像《VR 战士 3》这样的作品。不管移植作品的口碑如何，至少延续了世嘉“重意”的传统，在核心玩家心中印象还是不错的。而且在规模小的公司中，元气是比较重视技术含量的，这在游戏中也有很好体现。其实能在 1998 年就把《VR 战士 3》移植成如此模样，对世嘉来说也不容易，何况还是这样一家小公司呢？

浅谈 GENKI

起步不久的公司，工作真是很难



成立于 1990 年 10 月的元气公司，怎么看都应该算是业界里的小辈了吧。记得元气成立那年，正是东西德统一的时候，而且也是日本泡沫经济最繁荣的时候。到了 1991 年，元气便制作了自己成立以来第一款游戏——《上海Ⅲドラゴンアイ》(上海Ⅲ龙眼)，那是一款超任的游戏。不过当时的元气，还只是一间规模很小的，类似作坊的游戏工作室，只能接受游戏制作的任务，但自己本身并没有行销的能力。她必须依靠其它规模比较大，或者专门从事游戏软件发行的公司来做自己游戏的销售工作。

1992 年，元气一口气发售了三款超任的游戏，而这三款游戏都分别由三个不同的软件厂商代理发售。

GENKI 公司概要

现任社长： 滨垣博志

设立年月： 1990 年 10 月

职　　员： 110 人(女性 15 人)

会社地点： 东京都新宿区大久保 2－4－12 新宿ラムダックスビル 5F

资 本 金： 3 亿 1500 万日元

营 业 额： 20 亿日元(2001/3 期)

开发对应机种： SS、PS、DC、PS2

公司主营事业

公司主要经营家用、业务用游戏软件的企划、开发与销售。

而 TAKARA 和 TOMY 就是早期帮助元气发行游戏的主要两间公司。

其实在日本这种竞争十分激烈的商业社会里，生存下来就是很不容易的。每年有一批一批的公司倒下，而又会有更多的公司站出来，游戏业更是竞争激烈。所以元气能够成立，并且业绩越做越好，真是不容易的事。

之后这间公司依然多产，创造了许多的游戏。直到 1994 年，元气达到了自己第一个业绩的高峰。那年，元气一年间总共发售了八款游戏，而且主机还分别横跨了 MD、3DO、S－NES 以及超任。以一间刚成立没有多久的公司来说，这种产量其实是很惊人的。不过，元气毕竟还只是一个缺乏经验的新兴公司，虽然推出了不少作品，但很可惜的是并没有能够推出留下名气的作品。噢对了，那一年好像发生了名古屋空难。





进入次世代后的新发展

从1995年开始，游戏界开始进入脱离任天堂统治的次世代时期，而元气也加入了PS和SS的游戏制作阵营。伴随业界突变的大气候，那一年元气的游戏产量依然不错，在4种主机上（PS、SS、SFC、3DO）开发了总共七款游戏（相对于小社来说，算是不错了），不过这个时期元气依旧没能脱离外界帮助自己游戏发行方面的业务。

1996年，元气的镇社之宝系列推出了。今年元气制作的PS版《首都高赛车》正式发售，这款游戏以其强力的

值得纪念的作品哟！

画面表现，成熟的汽车性能表现，以及丰富的车辆数据给予玩家许多惊喜。凭借PS版《首都高赛车》，元气开始真正的打响了自己的知名度，毕竟这的确是一款从各方面来讲都很出色的作品。而且PS版《首都高赛车》还是元气本社自主行销的第一款游戏，元气也是从此开始，有了自己的行销手段。同时，有了本社招牌的元气公司，在这一年也将公司开发部和总务部划分了出来。这一年还有令我激动的事情发生，那就是乔丹获得了复出以后第一个NBA总冠军。

1997年，"竟然"有两款《首都高赛车》游戏发售，除此以外，元气本社的销售能力也逐渐加强，自己开发的游戏基本上已经可以全部自己负责销售了。记得那年自己在家玩《首都高赛车》时，非常失望的听到SEGA与BANDAI全面合并意向的瓦解，好在那年有动画超级精品《福音战士》、《剑风传奇》推出，可以在动画上让我多上点心了。

1998年以后，元气完全确立了自己的行销渠道，所有的游戏都由自己负责发售。还有就是今年我才打穿了《最终幻想7》。

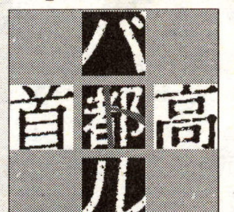
1999年，DC版的《首都高赛车》发售，表示元气开始正式加入到DC游戏的开发阵营。虽然之前元气已经为DC游戏开发付出了非常多的心血，但这款游戏的推出，才真正表明元气作为单独软件商的身份出席。DC版首都高非常出色的画面和操作性令游戏品质上升不少，而且1代能在DC上有十六七万的销量，也足够表明她的成功。这一年，最高兴的当然是澳门回归，我还差点到天安门前参加集体舞表演呢！



现在让我们回忆元气的过去

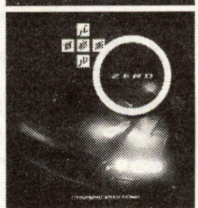
元气主要作品的回顾

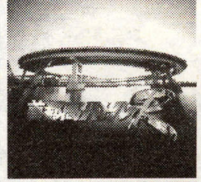
首都高赛车系列 镇社宝品













《首都高赛车》是元气第一款自行发售的作品，也可说是元气成为一家知名软件公司的代表作。

当然，元气之前所制作过的游戏也不少，但仍然可以细分为以运动、赛车、劲舞、幻想等等类型的游戏。其中大家最为耳熟能详的，而且制作版本数量最多的就莫过于《首都高赛车》了。

最早的《首都高赛车》发售于1996年5月3日，是以PS为平台的一款游戏。其实当年这款游戏并没有在社会上留下太多的名气，原因主要是他并没有非常著名的特色。虽然《首都高赛车》是以真实人物为主角，但在游戏内容和系统方面并没有特别突破的创新，所以人们对其印象也不会很深刻。好在后来元气不断在PS和SS上推出后续作品，游戏的品质也得到了稳步提升，自然口碑也就不断渐好。

但这款游戏名声大噪还是在移植到DC后获得的。在DC版一代中的SP模式下，玩家们可以在首都高美丽的夜景中自由地行驶，去找寻自己的对手。由于游戏提供玩家可在首都高上任意行走的自由，所以很符合现实生活中的开车方式。而且分出高下的方法也不再是传统名次得分法。游戏中有所谓的SP值，根据与对手距离远近，而SP值变化，这时就比比看谁的SP值最先消耗完，这可以算得上是赛车游戏的一项创举吧！

而且在一代中，玩家们可以自行购入车种并决定车子的名称和颜色，这也是吸引玩家们的一项重要因素。

到了二代，最大的特色就是跑道的长度和车子的外观变得更漂亮了。由于使用大量贴图，游戏画面，尤其是车身反光效果异常强烈，当时令不少玩家赞叹不已。相应的，游戏容量也占得比较多，一些前作上优秀的东西也舍去了。比如这款游戏的最大缺点就无法双打。所幸这方面的不足可以由精彩的赛程和精致的画面来弥补。



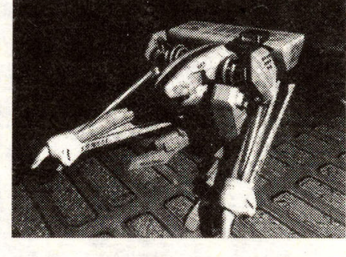


木星战记 个人最爱推荐



这是个人觉得元气作品当中，非常值得一玩的游戏。说它好玩，不只是因为可玩性强，还有在设定上前卫的风格也非常吸引我。

《木星战记》讲述的是发生在未来的世界里，一个不知名的洞穴会发出增强人类精神力，并使之非常亢奋而导致失控的脑波。在一次木星九号的事件中，游戏中的主角带着他的第二小队潜进木星九号开始，发生了一连串的事件和战斗。在历经种种磨难后，只剩下主角一人突破了最后的关卡。



这款游戏玩起来其实很刺激，在每个关卡里，除了要训练技巧，还要训练玩家们的反应力。当时玩家们可以一边玩，一边欣赏动画，而且动画的精美程度在当时可是很了不起的。

玉茧物语 PS2武力演示



似乎想在日本业界立足的公司，都要推出自己独创的 RPG 游戏。《玉茧物语》就应该算是元气 RPG 游戏的代表作了吧(好象也是惟一一个 RPG 作品系列)。但实话实说，PS 上的《玉茧物语》一代并非很出色的作品。虽然一代中加入了怪物收集系统，但这个系统给人的感觉很像任天堂的《口袋妖怪》，独创性不强。再加上游戏画面素质在当时来讲仅属中档，很难将人设中野性粗旷的感觉体现出来。所以一代并非很成功的作品。但凭借优良的游戏性，他还是聚拢了一些热爱者。

在 PS2 上，二代将沿袭一代人设风格，继续保持野性美的感觉。而且新作将以全三维手段进行表现，看到 PS2 版《首都高 0》后，我对元气的图形制作能力又有所期待，所以整个作品还是有可能达到比较高的水平的。





GENKI公司大事记

时间	事　　件
1990/10	公司成立
1991	制作并贩卖 SFC 软件《上海 3》
1992/7	制作《铃木亚久里的 FI 赛车》
1992/8	制作 SFC 软件《ジアミュ　ズメンツ》
1992/11	总部转移到丰岛区要町
1993/10	制作 SFC 软件《GP－1》
1993/11	制作 SFC 软件《装甲骑兵》
1994/2	总部转移到新宿区大久保
1994/5	制作并 SFC 版《首都高バトル'94》
1994/7	制作 3DO 软件《バーニングソルジャー》
1994/11	制作 SFC 软件《GP－1 RS》
1995/1	制作 PS 软件《KILEAK,THE BLOOD》
1995/2	制作 SFC 版《首都高バトル 2》
1995/10	制作土星版《ハングオン GP'95》
1995/12	制作 PS 版《KILEAK,THE BLOOD2》和土星版《湾岸デッドヒート》
1996/5	首次自己制作并销售 PS 版《首都高赛车》
1996/6	成立自会社
1996/11	制作并发售 PS 游戏《BELTLOGGER 9》
1996/12	制作 N64 版《超时空野球》
1997/3	制作 PS 版《首都高赛车 Best》
1997/4	制作 PS 版《首都高赛车 R》
1998/4	制作并销售 PS 游戏《かっとびチュ　ン》
1998/12	制作并销售 PS 版《玉茧物语》
1999/6	制作并发售 DC 版《首都高赛车》
1999/9	制作并发售 PS 版《玉茧物语 Best》
2000/6	制作并发售 DC 版《首都高赛车 2》
2000/12	制作并发售 PS2 版《剑豪》
2001/3	制作并发售 PS2 版《首都高赛车 0》



比尔·盖茨和XBOX的挑战

总168期
本文摘自：台湾省杂志《WW》周刊

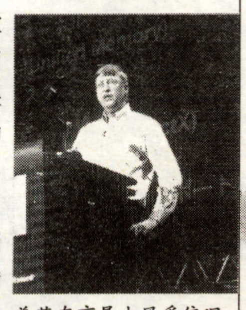
在电子游戏领域，所有阵营各自都有至少1位代表性角色，像任天堂的马里奥、SONY的古惑狼（也许是井上多罗）、SEGA的索尼克，都是些家喻户晓的明星。但微软今秋发售的Xbox目前会有类似角色吗？其实把盖茨这个最有钱、最有地位、最有个人魅力的家伙推出来还挺合适呢！

东京展上盖茨的演讲大获成功

参加今年春季东京游戏展的人都不会忘记台上演讲Xbox魅力的盖茨先生。事实上为了力推这台微软首度推出的游戏主机，这已经是盖茨先生今年的第3次公开演讲了。当然，对盖茨而言东京展上那次才是最重要的。记得世界游戏主机市场从8年前3DO昙花一现后，已经很久没有美国企业参入了。而8年后力图再度挑战日本市场的Xbox在盖茨先生东京展中演讲的推动下，确实成功地打响了第一炮。

演讲一开始，盖茨先生马上就切入正题："我们把日本设定为这项事业的中心。"接着盖茨介绍了从SONY跳槽来的制作统筹部长——宫田敏幸。而宫田所带来的Xbox最新技术展示也瞬时成了会场的焦点：在一座已成废墟的工厂中，一名中国功夫高手（李小龙）表演了拳击和高踢腿等招式。这些惊人的影像让观众赞叹不已。

此外盖茨请到了NTT的社长，宣布了利用ADSL宽频上网游戏的共同战略。代表SEGA的香山哲也现场宣布了提供11款Xbox游戏的消息。此外，在展会现场公开的XBOX版TECMO《死或生3》，凭借超强的画面，也是人气满点呢！


盖茨东京展上风采依旧。

PS2暴露诸多不足，微软仍旧压力重大

目前日本已有70社在开发Xbox用的游戏，预计今秋发售时至少有15~20款可供同售。对此，SONY方面丝毫没有慌乱的迹象，其中一位官方人士表示“盖茨的讲演稿好像是冲着我们来的，尤其是关于与NTT合作以及注重人才收集的言论，好像都有挑衅的意味……”这应该是暗指SONY还没跟NTT合作以及Xbox制作统筹部长宫田敏幸跳槽的事情。

微软在决定开发Xbox之后确实下了好几着妙棋。以图像处理芯片的例子来说，它完全对应PC GAME开发者所习惯的图像环境，所以制作十分便利。TECMO创意第三部部长，DOA之父板垣伴信认为：“微软的‘Programing·library’等工具不但容易上手，而且性能丰富，与PS2程序库的贫弱相比，还是Xbox制作游戏比较简单。”

Xbox搭载硬盘和网卡也是强项之一。与PS2网络在日本目前只能用i模式手机上网相比，Xbox显然处于优势。而且微软也改变了以往家用主机音效和影像分别使用内存的常规，将64MB内存统一使用，相信会对游戏设计有正面影响。加上Xbox初期促销预算的5亿美元，看来盖茨真的要跟日本人拼了！

目前游戏开发商对PS2在日本只销售500万台有抱怨。“主机（指PS2）的销售比我们预料的少”NAMCO的发行事业部长原口洋一曾说过这么一句话。此外分析市场时他也提到“一部分的A级作品登场太晚，结果导致硬件和软件相乘的效果打了不少折扣。”

SEGA子公司SMILE BIT新井瞬社长认为：“PS2游戏开发专用设备太贵，1台约200万日元的高价，也是导致游戏开发困难的原因。有些开发商只能两人用一台，这样的开发效率实在太差。”

SONY本身有不少漏洞，虽然现在已将专用开发机降价到100万日元，但只要用心，其他人还是有不少机会的。

尽管机会不少，但微软目前最头痛的SONY庞大的市场占有率仍是不可逾越的一条鸿沟。与PS相比，PS2普及速度整整提高了一倍。在Xbox发售前，PS2在日本可能已有1000万以上的拥有量。面对如此成熟强大的对手，可不是盖茨老先生意气用事可以解决的。何况还有更老辣的山内在背后窥视呢！

TECMO副社长中村纯司看法也很保守：“目前应该还是PS2第一位、GC第二位、Xbox第三吧。关键在于微软自己游戏制作功力到达什么程度。”

虽然《死或生》是FTG中的强作，但人气上还是不如《VR战士》、《铁拳》这些元老级作品，更何况盖茨还没得到《最终幻想》的支持。某网站开玩笑地说“如果说SONY拿到的是1客牛排的话，那么微软手上就是1块汉堡。”这倒和盖茨拍的一则广告不谋而合。



本文摘自：台湾省杂志《流行游戏》2001.6.12



红白机又热销了？！

风水轮流转，今天落谁家？是金子总在闪光。目前日本竟然会和国内一样，又重新兴起了FC。在声光炫耀的新世代主机的夹缝中，FC为何会重生呢？难道因为日本经济困难，FC特别便宜吗？

根据日本来的消息指出，任天堂日本公司现在每月开始又生产大约5000台（对应AV接口的机型在日本俗称NEW FAMICOM）的红白机。虽然红白机已经停产多年，但自从再生产以来，从小卖店飞来的订单却日益增多，甚至一个月5000台的产量根本不能满足玩家们的需求。并且听说近两个月来，新生产的红白机是在任天堂的最新掌机（卡带机）GAMEBOY ADVANCE(GBA)后，甚至超过了N64，成为本公司销量成绩第二的卡带游戏主机了。

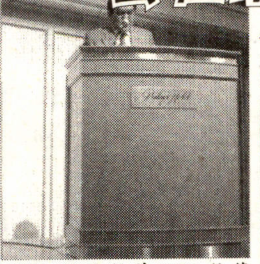
日本的媒体也亲自去访问了日本有名的电器街上各个秋叶原小卖店的店长，问问到底是为什么在这个高性能主机相继出现的时代又会有这么多人想要玩老家伙红白机呢？而根据被访问的批发店的店长指出：虽然电玩市场现在没有流行复古风，但是购买红白机的人很多，而且年龄大都集中在20至30岁，并且有很多的女性（也就是说这个年龄阶段中，对红白机比较陌生的人群）。也有些批发店认为：可能是现在的游戏过程过于复杂，上手的难度加大，而对于一些心里想要比较简单游戏的玩家来说实在难以取舍。其次，则是与红白机时代一同成长的一代人，现在都已长大成人，也有了自己的收入，所以有藉购买红白机来满足小时候所不能满足的梦想与欲望吧。

当然购买的理由有多种，但不管如何，游戏说不定跟电影一样，虽然新的电影陆续推出，但偶尔看看老电影也算别有一番情趣吧。

彩火 看来游戏机也有朝花夕拾的作用呀。虽然国内大半“江山”还是由FC统治，但对于玩家而言，FC也已是久已封尘的记忆了吧。如果有时间，大家不妨也拿起遗忘已久的红白机，擦去灰尘找找过去那种天真无邪的感觉吧。

"会社结构改革计划说明会"准纪实

背水一战的 SEGA
能使游戏销售量增长 50%吗?



SEGA 现社长兼 COO 佐藤秀树指出"尽管 DC 停产,但对玩家们的服务不变!"



香山哲说

因周边机器生产数量充足,所以玩家以后不用担心买不到可视记忆卡之类的设备。

本文摘自台湾省杂志《流行游戏》



SEGA 于今年 1 月 31 日召开的名为"会社结构改革计划说明会"的记者会,以 SEGA 代表取缔役会长兼社长"大川功"之名义发表的"家用游戏机停产与通期业绩预想修正"相关报导,正式宣布停止 Dreamcast 主机(硬件)的制造并强化游戏(软件)事业。这次新闻发布会是世嘉正式转型的标志。现在让我们通过此文,回顾一下当时的情景。



目标是成为"世界第一"的游戏大厂

参与会议的人员

当时 SEGA 副社长（现社长）佐藤秀树、特别顾问(现共同最高执行责任者 CO－COO）香山哲、常务董事永井明、大山俊道及执行委员中树俊一、山崎升一等。

会议一开始,佐藤副社长就以沉重的表情正式宣布:"自今年 3 月 31 日起,停产 Dreamcast 主机"。前一天早就传出"即将退出家用游戏机市场"的 SEGA 股票亦一度暴涨而被市场看好。这次退出市场的主要目的是"成为世界第一的游戏软件大厂,为获得更好收益所做的决定"。主要原因在于"很难同时维持主机(硬件)及游戏(软件)事业,在收入上无法达到平衡"。虽然 SEGA 亏损高达 800 亿日元,但依靠未出席会议的大川先生(已逝)拿出个人资产 850 亿日元而不会有资金忧虑。

接下来由香山特别顾问说明"收益回复策略"。当时 DC 主机库存量(还没卖出的)分别是日本 28 万台、美国 120 万台、欧洲 46 万台、亚洲 9 万台。虽然欧美在去年 9 月后由于降价攻势而大受欢迎,但由于在年末圣诞佳节未能抢到商机,所以去年 9 月到今年 1 月总销售量分别是日本 28 万台、美国 135 万台、欧洲 56 万台、亚洲 13 万台(合计 232 万台),未能达到预期的计划。

至于未卖出的 DC,"还要普及到家里"。具体措施是使 DC 到 2 月份降价至 9900 日元。

周边设备数量充足，足够供给日后市场

针对香山先生所提到的“收益回复政策”具体方案，“SEGA 将集中在游戏事业与街机事业上”以成为游戏业界顶尖的游戏厂商。

至于 DC 的游戏软件方面，目前全世界共有 900 万套的销售量，下半年度也将提供和去年相同程度的游戏数量及品质，预估销售量可达到目前同样的程度。香山先生特别表示“目前还有 10 款 Dreamcast 及 PC 网路专用的游戏正在开发中”，对未来的线上游戏市场表示高度的期待。

破天荒加入 PS2 及 GBA 游戏开发阵容

在“收益回复政策”中最大的支柱，也就是“为对手的主机上提供 SEGA 的游戏”。

会议上，香山哲被问及他个人对于次世代主机的看法：

“每个开发阵容都有不同的评价，不管怎么说都是有长有短，如何针对硬件的特性开发出最适合的软件才是最重要的。

“另外，对于电脑游戏(PC)以及日本手机上所提供的随身游戏，现在 SEGA 也交由旗下子公司进行，将来会更积极的与有力的企业相互合作，开拓更宽广的视野。”

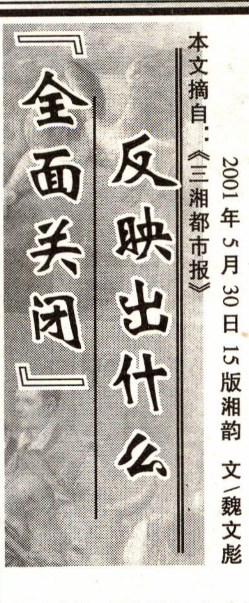
回到原点的街机事业

在 SEGA 另一支大台柱的街机事业方面，现在有像是《德比赛马俱乐部》这样的新机台游戏 3～4 款正开发中。自去年业界最大的 SEGA 街机娱乐中心结束之后，取而代之的将会是与购物中心或是家庭式餐厅合作，开发出崭新的“家庭娱乐中心”来提供给顾客娱乐。

另外，把占世界 70% 销量的街机基板“NAOMI”对应网络化及与其他公司合作开发新基板也是接下来的事务目标。至于收益不多的“Dreamcast DIRECT”网络购物业务，将来会特别针对 DC 玩家做硬件及软件的销售服务来加以强化。

这次 SEGA 的结构改革重任将交给 1 月 31 日所成立的“构造改革推进本部”来负责，对就任本部长的香山哲来说，将是一次重大的挑战。未出席记者会的大川功社长以画面表示“接下来就交给佐藤以及香山这些年轻一辈来经营，希望能够符合股东以及玩家们的期望，创造出良好业绩”。这样，SEGA 将来具体的业务也明朗化了。





『全面关闭』反映出什么

本文摘自：《三湘都市报》2001年5月30日15版湘韵 文/魏文彪



人们总挂在嘴边的一句话就是“一波三折”，而事实也是如此。在年初“海洛因”风潮席卷过后，似乎不少相关或性质相似的行业都在遭受一刀切的追缴和查封，这不，连上海这种国际化都市都宣布全面关闭录像放映业了。且不管这件事与游戏业相关与否，但从做事的规则看来，真有“异曲同工之妙”。在此，我们除了要拜读“魏哥”的合情合理外，彩火还要感谢提供剪报的湖南政法管理干部学院的008“同志”。(008？好像是业界间谍耶！)

日前传来消息，说录像放映业不久将从上海人的文化生活中消失，上海将成为全国第一个全面关闭录像放映业的城市，该市音像管理部门已将此列入今年的工作重点之中。这是自几个月前珠海宣布取缔电子游戏业后的又一则“全面关闭”新闻。而另据报载，近来更有一些人士“建议最终取消营业性网吧”。

建议取消网吧之动机是良善的，因为确实出现了青少年在网吧浏览色情网站等不良现象，这些不良现象也确应引起社会的高度重视。对网吧加强引导与管理是必要的，但一刀切地“全面关闭”整个网吧业却很不明智。现在是信息时代、网络社会，电脑与互联网给人们工作与生活带来的巨变有目共睹，谁也不敢说应该拒绝电脑与网络。再说说电子游戏，尽管有些学生沉湎其中耽误学习，但其本身真的如万民谴责时所说毫无益处吗？至少“纯玩耍”也是青少年成长过程中所需要的。

有些城市的网吧电脑上统一安装防火墙，使黄色网站不能被浏览，这种办法难道不能为欲取消网吧的地方提供借鉴？至于有电子游戏室设赌博机及录像放映室播黄带等问题，只要管理部门加大打击与巡查力度就可解决的。本可通过有效管理来解决却非要来个“全面关闭”，这“工作方法简单”背后掩藏着的是管理上的无能与懒惰。

动辄“全面关闭”还反映出部分行政管理人员民生意识淡薄。现在就业形势艰难，一间网吧、电子游戏室或许维持着一家或几家人的生计，未违法经营或有违法经营行为但未到该停业程度却强行予以关闭，经营者的生计就将成问题。经营者的损失包括直接利益损失与可得利益损失由谁来赔付？现在一些为政者布置工作时，总爱强调“要当作政治任务来完成”，但有什么是比民生更大的政治呢？漠视民生最易制造不稳定因素，最易损害政府部门形象，所以有损民生之政策还是慎出台的好。

动辄“全面关闭”，还反映出部分行政管理人员法治意识淡薄。任何行政行为都需要有法律依据，这种“全面关闭”



任天堂手下吃钱怪物 创造增长速度的奇迹

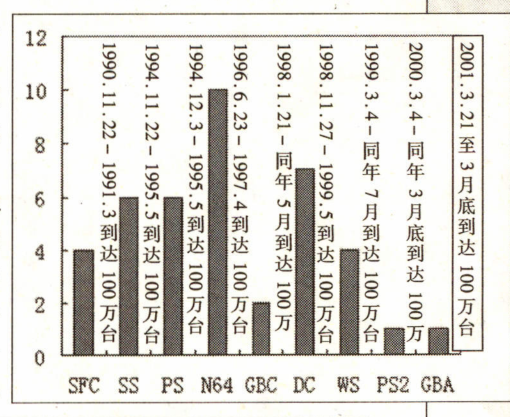
本文摘自:台湾省杂志《流行游戏》2001.6.2

GBA 发售 3 个多月了，除去游戏好玩外,硬件销量也是连创新高。

在日本,对于游戏硬件来说,销量百万是第一道关卡。而 GBA 达到这一销量的时间究竟多少，与其它机种相比的结果是什么，我们在这里作个彻底分析。

根据任天堂公司所发表的数字，GBA 今年 3 月 21 日发售以后，在 3 月底出货量就已超过 100 万台，这个数字有史以来只有索尼 PS2 可以与之匹敌。然后和 GBC 比较发售日起一个月内的贩卖台数,我们可以发现差距在 4 到 5 倍之间，由此可知玩家对 GBA 的期待程度有多高。而专用软件的销售冠军《马里奥 GBA》销售约有 42 万 4 千左右，亚军《F－ZERO》也有 21 万 8 千左右的佳绩。以这些作品为首的随机发售软件六款,一个月的总发售数字超过 100 万以上,相当惊人。

根据任天堂表示，GBA 在 4 月和 5 月出货量大约都在 150 万台左右,预定 6 月以后产量将可增加到 200 万台，这下 GBA 的人气可会越来越旺了。



政策有法律依据吗？在实施这一行政行为之前，百姓是否充分行使了听证、陈述、申请复议、提起诉讼等权利？政府行为须受法的制约，制约的目的就是为保障百姓的权益不受损害。

网吧、电子游戏、录像放映等行业的诞生是市场选择的结果，它们的走向与归宿也应由市场来确定，政府在其中只能起引导与管理作用，而不能代替市场作出决定。在市场经济条件下，政府部门既不能缺位也不能越位，越俎代庖、角色错位就会不利于市场经济的发展。从“全面关闭”政策的出台，可看出有些政府部门在市场经济条件下找不到自己所该处的位置，市场经济观念亟待加强。

当然,这说到底是个人的素质尤其是决策者的素质问题，因为决策者综合素质的高低直接决定行政行为的水平。因此普法、市场经济理论等教育的首要对象应是各位行使决策权的领导干部。

网易狂噬游戏盛宠

只花500万,网易就从一个名叫"渔夫(Fisherman)"的人手里买到一条大鱼

回文/何乐

本文摘自:《中国青年报数字青年》2001年4月2日13版

彩火 关注业界,关注国内游戏生活,也是《游戏批评》一直用心的领域。国内由于盗版猖獗的原因,使得正版市场如何做大,如何挣钱一直困扰各游戏厂商。今年,随着《石器时代》悄然热卖,网络游戏依靠他的用户惟一性和服务付费,使国内厂商看到了网络游戏带来的经济潜力。在网络游戏日益升温的现在,如何扩大网络游戏市场范围,如何抢占ONLINE GAME的游戏市场份额,已经成为不少厂商和网站目前的重要课题了。我们特地摘取此文,以求各位朋友从中闻到一些大战弥留的火药味。

所有迹象表明,在线游戏市场成了目前门户网站的救命稻草。因其特有的粘着性和理所当然的收费可能,在线游戏也许会帮助网站尽快实现盈利。

曾因推出《石器时代》网络游戏,在台湾掀起网络游戏高潮的华义公司,日前已与网易达成合作。点开网易主页,"石器时代"的广告扑面而来。据称《石器时代》的最高上线人数已突破3万人,而去年9月成立的北京华义,第一年设定的营业目标是:实现100万付费会员,营业额1亿人民币。

同时,据可靠消息称,网易近期还收购了另一家在线游戏公司"天夏"。该公司曾在去年推出了国内第一个在线游戏《天下》,注册用户达20万人。《天下》的开发者吴锡桑网名Fisherman(渔夫)说:"网络游戏市场在国内正处于上升期,网易得到《天下》无疑是钓上了一条大鱼。"

网易要做在线游戏"老大"

其实,网易垂涎在线游戏市场已经不是个秘密。在3月初一次新闻发布会上,网易首席运营COO陈素珍曾说:"在线游戏在全世界的互联网被认为是一种有收入的来源,可以跟ICP公司进行特别联盟,网易也会走这个路

线。”虽然她没有透露具体的盈利目标，但她仍然抑制不住地说：“我不能说会成为中国最大的在线游戏，但基于我们的业绩，希望成为最大。”

据称，网易收购“天夏”公司的计划在去年11月就基本落实，但因为协议没有最后签定，消息一直没有公开。吴锡桑1月初在北京接受本报采访时透露，“天夏”公司的办公室已经搬到了网易新办公区——广州IT公司最集中地段，天河高新技术开发区，面积1500平方米，当时正在装修。

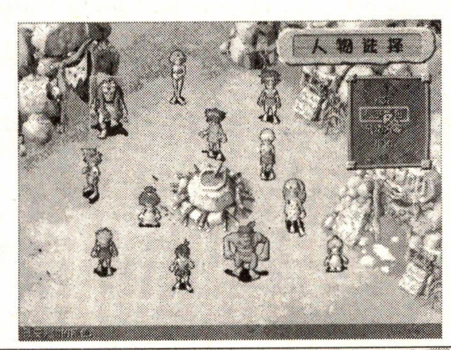
吴锡桑说，“天夏”公司在2000年1月成立，到7月份的时候《天下》游戏已经比较成型，“我们开始在各大门户网站宣传，寻求进一步的投资和合作。”与网易的合作非常顺利，因为当他们找到丁磊的时候，“他非常痛快，因为做在线游戏正好和他的想法吻合。”收购意向于11月20日签定，网易出了500万人民币。12月8日，“天夏”公司搬进网易办公。

目前还不能评估网易收购“天夏”到底能得到多少好处。吴锡桑说，“据我了解，‘天夏’是网易收购的第一家公司，所以他们很慎重。”但面临盈利的瓶颈，逼迫着门户网站必须找到能够迅速增加收入的方案。

在线游戏除了能把人“粘”在网上，还具有清晰的收费模式。其一可以与电信运营商在上网费和电话费中间接分成；其二可以通过光盘销售、收取月费从用户手中直接获益。《天下》第一版推出时是免费的，在3月初时注册用户已经达20多万。如果实现收费后，按每位用户收取月费15元人民币计算，一个月可收入300万。这还不包括可能与电信的分成收入。

此外，在韩国，网络游戏已经吸引了越来越多的宽带用户。有数据表明，韩国人口的一半以上是通过宽带ADSL或有线电缆上网的，在这一宽带用户群中，有70%通过Internet玩游戏，而非宽带用户中，这一数字骤降至38%。韩国互联网的业内经验是：网上游戏之所以在宽带上受欢迎，是因为它给用户即时的满足——图像更新更快，同时可以容纳更多的用户。

网易发展宽带的负责人方益民说，宽带给用户的并不是快速浏览，更多的是在于交互性的多媒体、音频、视频产品，在线娱乐、在线财经和远程教育将是主流。与双威通讯合作开发空中宽带，与台湾飞行网合作推出下载音乐的软件KURO，以及引入《石器时代》，收购《天下》从而构筑在线游戏的规模，网易显然要在未来的宽带条件下形成自己的特色。



渔夫(Fisherman)的游戏哲学

“在线游戏让上线者很疯狂”。吴锡桑说，一般人们上网浏览新闻，平均在线时间很有限，可一旦进入游戏，状态来了的时候他可能几天都在网上泡着。今年2月，“天夏”公司推出全新的大型分布式网络游戏技术方案，该方案可以支持超过50万人同时在线。也就是说，在“天下”虚拟的古代社会里，游戏玩家只要连通游戏服务器，便可以在武侠的世界纵横驰骋。

虽然网名“Fisherman”看上去很朴实，但28岁的吴锡桑却被认为是互联网业界的“花花公子。”1997年，从暨南大学计算机系毕业后两年，他卖掉了自己开发的多媒体软件“飞鹰”，挣得第一桶金。之后，他与合伙人创办了软件公司“仙童数码”，但很快又卖掉了。而“天夏”网络游戏公司从融资运作到卖给网易，前后时间不超过一年。与此同时，他还投资并经营着另外4家IT公司。

有报道说，吴锡桑是因为酷爱街机才报考计算机专业的。当然，他没想到10年后他会因为卖掉游戏网站而挣500万。“其实我们后来觉得亏了”，吴说，以目前网络游戏在国内的发展状态，当时谈的价钱“的确有点那个”。

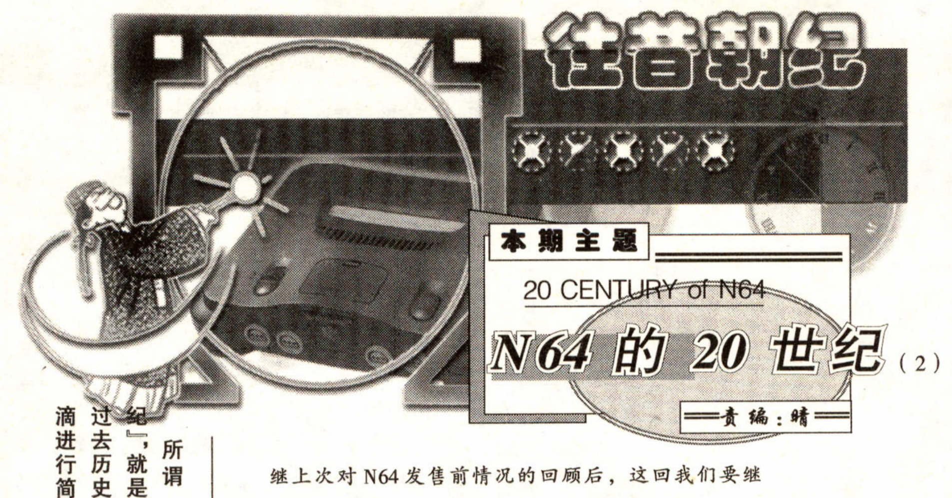
做技术出身的吴锡桑对高科技公司的市场轨迹有着独特的理解，“如同一条条交叉起来的抛物线”，他说，“你要在抛物线上升的时候出手”，这样才会获利丰厚。去年网络游戏还只是起步阶段，而今年就露出了迅猛发展的势头，市场空间很大。渔夫的意思是：如果现在再卖，绝对不会是500万。

吴锡桑有他自己理想的成功模式。“在美国，一个名叫吴炯的家伙，开了10家公司全部卖掉了，最好的一家卖了1000万美元。”他说，“真的是这样，做技术一定要脑子开窍，因为技术注定要被淘汰，一旦过时就一点价值都没了。这比较残酷，我一般给自己一年的时间，做一个公司，然后把它卖掉。”

当然，吴锡桑也认为，卖来卖去，还是因为自己的确没有资源和时间把一个公司做大，“像新浪、网易，他们的影响力肯定比我要大”。但与目前各个网站为了生存而挣扎的窘境相比，“渔夫”自己倒是轻轻松松的，他从广州飞来北京，与熟知的网友们喝喝茶，打打保龄，然后又悄然消失了。

吴觉得自己好像就在做一个买卖游戏，对自己做的公司也有感情，可在这个“游戏”里谈感情没多大意义。在吴身边，有许多心甘情愿的投资人，“好多人对我说‘你看我有一些钱，能不能用它做些事情?’”。他们不知道吴锡桑脑子里装着“交叉抛物线”，但知道这个“渔夫”能为他们带来更多金钱。

根据NetValue的调查，目前国内25.4%的上网用户造访过游戏网站，但实际使用游戏程序的人只占很少一部分。网易从“渔夫”手里买来的到底是不是一条大鱼，任何猜测都很难证明。



（2）

所谓『往昔朝纪』，就是对电玩界过去历史上某个点滴进行简要回顾。

继上次对 N64 发售前情况的回顾后，这回我们要继续介绍 N64 主机正式进入日本"第三次游戏机战争"前的风风雨雨，还有一些这台卡带主机在诞生（难产）期间的一些小事件。



第二回 NINTENDO64 主机的诞生

NINTENDO64

话说从上世纪 1993 年开始，许多原本非游戏范畴领域的日本大企业公司，纷纷急着投入了次世代游戏机（娱乐事业）的市场竞争，而市面上到处充斥了"32bit"、"CD－ROM"、"3D 影像"、"流行歌曲"、"电影动画"……内容的游戏商品。

在这之中，任天堂于 1993 年的秋天，也展开了依靠自己独特思考方式进行的家用游戏机（就是 N64 主机）的开发计划，而且这项计划与先前的红白机（FC）和超级任天堂（SFC）以及其他对手的次世代游戏主机有着完全不同方向的趣味诉求。

这项计划，名为"真实计划"

1993 年 8 月 22 日，任天堂与当时世界拥有最高 CG 和 CPU 技术的美国 SILICON GRAPHICS（简称 SGI）公司合作，开始进行"搭载 64 位中央处理器（CPU）的超究极游戏机"的开发计划，并预计会在 1995 年以 250 美元的价格来发售。

不过早在 1992 年，任天堂就已经开始与美国的几家大型电脑公司积极接触。当时任天堂主要是着眼在"与多媒体融合提携，顺便寻找共同开发新家用游戏机（N64）"的一个起步点。

任天堂当时所追求的是"真正的即时影像"。要能够根据影像的状况、视点马上计算之后描绘在画面上。而能够认同任天堂这个理念的 SGI 公司，当然就顺理成章的变成任天堂的合作公司。

当时号称"64 位游戏机开发负责人"的是任天堂开发第三部部长竹田玄洋（他亦是现今新主机"GAME CUBE"

的生身父母)。开发代号是带有追求真实性意味的“PROFECT REALITY(真实计划)”。计划团队大致分成3组，各有数十人的编制。

任天堂与SGI公司当时在绞尽脑汁地构思如何才能创造出一部能够变换自如的游戏机时，当时的开发负责人(竹田玄洋)做了一个这样的比喻“如果说主机硬件是佛教的木制雕刻部分，那只要把佛像设计成能够加入各式各样魂魄(游戏程序数据)的样子，那就可以表现出各种优美和乐的佛相了”。以这个想法为基础，任天堂的目标就是一台“多样化而且具柔软性的主机”。

之后开发主任竹田玄洋说了“64bit”是送给游戏开发者(程序设计师)的礼物”，认为这是给游戏开发者一项全新的挑战(声音辨认、人工智能”、波浪或火炎的计算)，因为它拥有十分强大的主机硬件机能。

想给小孩一台“ONIX”?

当时N64的开发创造人竹田玄洋的目标是“想要给小孩们一部ONIX”。所谓的“ONIX”指的是当时由SGI公司所开发，与超级电脑有相同能力的工作站等级电脑。在当时的价格一部大约是1000万日元左右，在日本只有一些游戏业界有实力的企业为了要制作CG等目的才会购买，对一般小孩子来说是“连想看都不可能看得到”的东西。

更重要的是这部要与“ONIX”有相同效能的游戏机，目标价格要在250美元以下。为了实现这个目标，任天堂开发部门的人员只能将机体性能发挥至极限。至于SGI公司参与开发的成员，由于不甚了解所谓“小孩子玩的东西”是什么，所以是用“SUPER NES”来体验游戏，从“理解游戏机”开始。

N64主机的外型是谁设计的呢?



与宫本茂同时成为社员的“竹田玄洋”部长

任天堂开发三部(现在的总合开发本部)是曾经创造出N64主机以及64DD，以“竹田玄洋”为首的任天堂开发单位，而负责外型设计的是“芦田健一郎”。他是个进入任天堂超过10年的工业设计师，除了设计过N64外，美版超任“SPUER NES”主机以及64DD外型设计也是经由他之手。1997年N64获得最佳外型设计金赏，通常获得最佳设计奖的大部分商品都会贴上G符号(表示GOOD)。不过以1996年的《马里奥64》为例子，就算获得许多奖项，但因为并不是光只有任天堂的功劳，所以在N64主机包装盒上并没有G符号。

这部游戏机的中央处理器(CPU)是MIPS公司的64位RISC处理器。在声音、文字、影像处理上，为了达到抑制价格的目的，采用了名为“媒体演算”档案统合方式的LSI。以这样的构造，让主机能以更简单的零件来构成，将成本降低到极限。

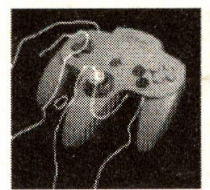
游戏软件的记忆媒体则选择了卡带。会有这样的决定在上一期已经为您详述过，是因为卡带的读取速度快，能够实现“即时表现”的计划目的，加上卡带内可以再组合各式各样的晶片(如超级任天堂的“DSP芯片”“SUPER FX芯片”)用以呈现出更新的表现方式。

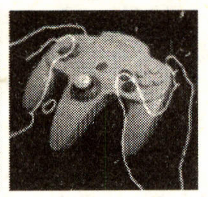
竹田玄洋认为“关键重点在控制器手柄上”。除了现行的4方向(共可组合成8个方向)数码输入(按或不按)十字钮之外，必须还要再加入新的输入装置。而这个新的输入方式能够带给开发

团队、游戏厂商以及玩家全新想像的刺激感。照着这个构想，开发出了以类比方式（可侦测输入强度）、并能够做出360度指示的输入开发装置（后来还被对手抄袭采用，成为现在游戏机的标准配备）。

这个输入装置被取名为“3D类比摇杆(3Dスティック)”配置在三叉状的手柄中央（在左边是十字钮、右边是所有按钮、上方两侧是LR钮，中央后方是Z扳机钮）。另外，在手柄的上方里侧，有手柄用周边扩充槽。主机上亦有4个手柄插槽，能够双方向的做档案传输。而且这部64位主机，是继“VIRTUAL BOY”之后，由游戏界名人“糸井重里”取名的任天堂游戏机。

从1994年开始，比之前的16位主





机(超级任天堂和SEGA的MEGA DRIVE及NEC的PC－Engine与SNK的NEO GEO)在性能上有飞跃的提升，并能够播放电脑动画、表现3D场景的32位CD－ROM游戏主机，被各家游戏厂商称呼为“次世代主机”。

在春天时是松下(Panasonic)的“3DO REAL”及三洋(SANYO)的“3DO TRY”。而从秋天到年底为止是SEGA的“SEGA SATURN”和SONY的“Play Station”及NEC的“PC－FX”相继发售。

在这种状况下，任天堂山内社长说了“会买那种东西的只有收藏者而已，如果那种东西可以销过100万台，我就不干社长！”这样的发言。但事实上，PS与SS在不到半年的时间就各突破100万台，一年后更超过了200万台以上。

在这个时候，任天堂64位主机的发表也在“任天堂初心会”上正式展开………

关于史克威尔投靠索尼

1996年3月，原本只在任天堂主机上发售杀手级软件的史克威尔公司，公开表示，他们已经决定要将自己最王牌的《最终幻想》系列的最新作，为索尼公司的主机PS开发。

这条消息可以说是震惊了当时日本业界。

史克威尔认为，使用CD－ROM这种大容量和廉价的媒介，可以进行更多方面的改进和尝试，而这些，尤其是新领域的开拓和尝试，是在任天堂卡带主机上绝对做不到的。索尼在吸收史克威尔的时候，虽然有不少关于给出许多优厚条件的传闻产生，但更主要的还是因为在索尼主



原本在红白机上发迹的“最终幻想”与SQUARE居然众叛亲离，谣传的内情在当时可说是满天飞，详情我们会在以后来讨论。

机和理念下，可以实现游戏电影化风格的改变，这可能是史克威尔更加看重的。

对此，任天堂则做出了“翅膀长硬了的小鸟飞了，但对自己并无影响”，“RPG游戏并不是只有《最终幻想》最有名”之类的回应。

1995年，任天堂初心会

1995年11月24日，在土星、PS都在奋力向300万台普及量冲击的大氛围下，第7次“任天堂初心会软件展示会”仍旧不慌不忙像往年一样照常举办，而在展会期间，任天堂也终于正式公开了64位主机“NINTENDO64”的规格和发售日期。在N64正式发表时，山内社长更以自己的想法和见解，阐述了任天堂将来的战略。

山内社长指出：“在目前电视游戏机市场上，一些‘不折不扣的大烂片’越来越多，而任天堂则要与少数的精锐厂商连手，在这部64位主机上继续追求游戏市场向‘质’的方面进行转换，以维护这个电视游戏市场的正常发展。（不过说归说，当时N64的发售日到底还是从预定的1995年年底，延期到1996年4月21日，而且按照任天堂的惯例，最终又延了一次。）

从此以后，这台原本就已经难产了的64位主机的发售，又因为游戏开发进度落后的关系，从4月21日再延期到6月23日。而其他的游戏主机（PS和SS）在这个时候，售价亦已都降到2万日元以下了。



未完待续

为什么会叫“NINTENDO64”呢？

N64当初在命名阶段时，有许多命名方案，其中像是最有名的“ULTRA64”这样的命名方案。而在众多提案者中，糸井重里先生则以“以胜过其他各家公司主机的64位元威力，以及在美国已经成为游戏机代名词的“NINTENDO（任天堂）”（注）加以组合”为命名理念，最后则受到了任天堂山内社长的认同，定名为“NINTENDO64”。原本在日本外（美规机）是预定名为“NINTENDO ULTRA64”，但是在1995年的初心会中，从美国来的玩家看到“NINTENDO64”这个名字之后，向美国任天堂（简称NOA）建议在美国也是用这个名称就可以了。就这样，美国也以“NINTENDO64”来做为正式名称，让N64的名字在全世界获得统一。



游戏界名人“糸井重里”，他也是任天堂RPG名作《MOTHER》的制作人。最近据说在NGC上有新作品正在开发中。

＊注：“电视游戏机的代名词”的说法，来源于海湾战争（1991年）期间，联军总司令曾经讲了“战争并不是像玩任天堂（游戏机）这么简单”这样的话。

评《决战 2》的"再创作"

机种:PS2 类型:历史·战略
厂商:光荣
发售日:2001年3月29日

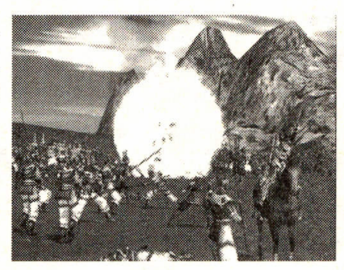
文/Hansir

花样翻新的传统题材

表评论,或不知从何处切入或不屑一顾,根本不予理睬。在《批评》中好像并没有哪位作者对《决战》这部 PS2 的首发软件发

在当初《决战》发售时,光荣曾放言,此作将发挥 PS2 百分之百的多边形运算机能。其实谁都清楚,那句话过于离谱,随主机同时发售的软件,怎可能如此张狂。的确,一年以后的《决战 2》就令光荣自己难以圆谎。

总体来讲《决战 2》在画面素质上基本与一代持平,根本没有本质的改变。锯齿依然在,人物造型明显有一代的痕迹。这些都是次要的,并不代表游戏的本质。但光荣对此作是如何处理的呢?恐怕玩过此游戏的玩家都颇有感慨。



游戏的时代背景是"三国",这并不奇怪,光荣改写"三国"背景恐怕不算新鲜。《决战 2》讲述的是一段离奇而曲折的故事:住在徐州的热血男子刘备同时也是徐州的领主,在邂逅一美貌女子貂蝉后,便对她产生了爱慕之情。美貌的貂蝉也对刘备情有独钟,但刘备的义兄曹操却有野心,不但发动政变夺走貂蝉,还要将刘备置于死地。刘备开始丧气、灰心,但看到自己身边的兄弟关羽、张飞、美三娘和徐州的百姓又重新振作,决心打败曹操夺回貂蝉。自此,一场"爱之战"便打响了。通过以后的努力刘备得到传说中的"妖之男"孔明的帮助(孔明的力量强得可怕,在长坂坡一役中差一点就将曹操的人头取下!)势力不断壮大。在赤壁之战中,孔明作妖术放大火,烧得曹兵大败,并立刻收复了四川。最后的决战当然是曹操与刘备之间的殊死搏斗,刘备最终夺回貂蝉开始新的生活……

以上就是《决战 2》的故事梗概,情节的动人与曲折远比我叙述的要精彩,若此时陈寿、罗贯中等老先生仍健在,不知对此光荣"三国"有何评价。当然,对于纯娱乐性的电子游戏来说,把一部好的文学或戏剧作品重新拆分并吸收容纳,并不是一件简单易行的事,这其中牵扯到很多问题,诸如:章节的重组、划分、剧本的改编修订,以及所定义的游戏类型与一些周边的设定,这一切其实都是



为了能够更好地表现故事完整性，突出作品中的人物事件，点明作者的思想。另一个方面，也理应保持整个作品的“原汁原味”，否则就成了“再创作”或“原创”。当然，在原作的基础上，添枝加叶，增加一些在游戏中适用的要素、情节都是可以理解的。但光荣的广告词中却写道：“中国三国时代的爱之战”，这也就难免让人联想到光荣的制作态度是否端正。大家可以试想，如此的三国能否使中国人接受。如果把它单纯地看作一部战略游戏，而不与三国志或三国演义有任何联系，那也许会有更多的人能够认可这款游戏，而事实却偏偏相反，我们在游戏中看到的是实实在在的“五官挪移”的三国。



人物的设定不知是过于时尚化，还是光荣一贯的风格所致，实在让熟知三国的人难以接受。主要人物张飞、关羽、赵云等尚可，于禁这个人物的设定最令笔者反感，不知玩过的玩家有没有同感，不管是人物本身，服装还是在游戏中的台词，无处不体现出是一个典型的“变态”角色。另外如祝融和孟获这两个角色更是难以入目，刘璋像个印第安人，马超则超酷：骑在骏马上作出一个个 POSE、身上则穿着原始人的服装——树叶。

看来光荣在游戏中人物设定的功力已经达到炉火纯青的地步。原创人物美三娘、虎稚、东西旋风、曹伯等加上两方的原有角色形成了庞大的两大“爱之战团”。整个游戏有长达 90 分钟的精美 CG，并不像战略游戏而是一部古代武侠小说。这样说并不过分，曹操从城上向下猛击刘备，刘备则双脚踩马鞍，直冲上天与曹操拼杀，美三娘使用“无敌风火轮”整齐地使一队曹兵“下岗”。妖术、魔法、瞬间移动等超能力无处不在，把三国宏大的场面利用高科技再现……其精彩让人叫绝。

过去也玩曾玩过光荣出品的《三国志》、《西游记》、《水浒传》等中国历史题材的战略游戏，那其中当然有与原作有出入之处，但绝没有一部像《决战 2》这样离谱。商业化的趋势看来已经冲击到游戏厂商制作目的上，似乎作品只要销量好，就不惜一切代价删改、加工，朝着“热闹”的目标一步步完善，至于作品本身的内涵，意义却可以全然不顾。也许这还谈不到“职业道德”几个字，但越来越高的销量使厂商的制作理念发生了本质的改变，往往一部成功的“稼接”作品之后，就会有许多仿冒货随之而来。真正意义的 RPG、ACT、AVG 越来越少，游戏类型间的界线也越来越模糊。不伦不类变为时尚，“高画质，优音质”慢慢变为衡量一部作品的头条标准。

不知各位对此作的观点如何，反正笔者的态度很明确，诸如此类作品，敞人自当敬而远之。

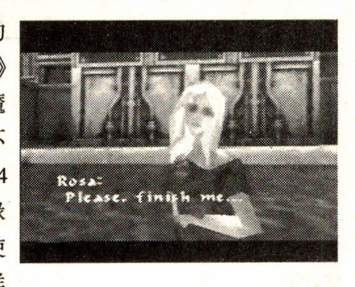
游戏有所发展。内涵呢？也许真的无所谓了？

机种:N64　类型:ACT
厂商:KONAMI
发售日:1999年1月27日

文/Hansir

追寻恐怖的原点

《恶魔城》系列的成功是众所周知的，自从问世以来，经过多次变革、创新，如今已成为KONAMI的招牌之一。

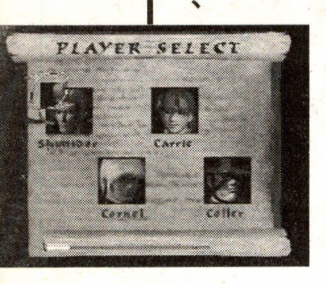


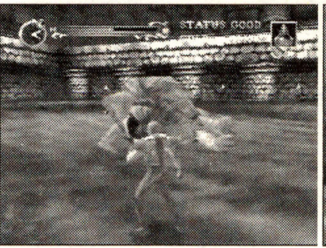
在大多数玩家的印象中,《月下幻想曲》是惟一的次世代《恶魔城》系列作品，实则不然。也许是因为N64主机普及量很小的缘故(指中国范围内),使《恶魔城默示录》这样一部优秀的作品无缘与中国玩家见面。

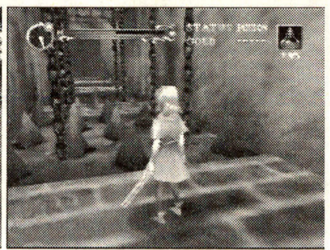
前一段时间炒得沸沸扬扬的DC版《恶魔城苏生》现在看来多半已夭的。但其实，在N64上所推出的《默示录》已经把此系列从2D带入了3D领域。玩家所期待的“3D版《恶魔城》”其实早在99年就问世了。若细论此作不难发现,它可称为集整个系列之大成的作品。无论从游戏的系统设定、画面素质、音乐效果,还是整个游戏的平衡感来说,《默示录》绝对算是系列作品中的佼佼者。

不可否认,此作仍属于传统ACT,通常攻击,强力的道具攻击,以及前冲、跳跃等都继承了传统《恶魔城》的特点。由于从2D改为3D多边形的设计,使许多在以前不可想像的东西变为了可能，如3D场景中的高低位置差的设定，主角与敌人在有效范围内的攻击判定，以及各种障碍物的远近位置等,这些因素加在一起使整个游戏的难度上升到了一个新高度,说它“虐人”实不过分。

有一个极为典型的例子可以证明这一点，当主角行进至“美术塔”的大厅时,首先要从底部沿着一阶一阶的石台跳到最高的平台上,然后要从平台的这一端走到对面的平台。但是,惟一可以通过的东西是一条连接着两端的“钢丝”。大家可试想,N64手柄上的类比摇杆(十字键基本没用)，怎能一直向前走而没有一点偏差。更可恶的是，主角在通过钢丝的过程中，还要躲避吊在屋顶的几盏左右摆动的彩灯。稍有不慎则或被彩灯击中或失足落下钢丝,结果自然都是GAMEOVER。超高的难度，其实并不会降低玩家的兴趣，反而增加了耐玩度。







在整个游戏当中总共分为13个关卡，每一章节之间并没有运用什么CG过场之类的特效(在N64游戏中，好像只有《生化危机2》中穿插了几段“半屏”CG)，时而以BOSS战结束这一关卡，时而以通过某高难度的地形作为下一章节的开始，前文中提到的“钢丝”事件就是这样，整个游戏给人一种“厚重”和“压抑”的爽快感与恐怖感。

此作的类型虽为ACT,但带有浓郁的解谜AVG风格。主角一路前进，不但要消灭周围的敌人，更要想方设法向更深的区域探索。游戏中的“某某之键”多得记不清，这使人想起CAPCOM的《生化危机》，只是它缺少“跳跃键”的设定罢了。谈到这个游戏的气氛渲染，不得不佩服KONAMI的制作实力，在N64有限机能的限制下，不但绘制出美丽的人物，更可贵的是巧妙的情节设定与周围气氛的渲染有机地结合，体现出无可比拟的恐怖。主角在路上与一人相遇，在言谈话语中听出了这个人并非常人，但没有想到事情来得如此突然。画面瞬间变化，那个路人变为吸血鬼猛地向你扑来，着实把笔者惊得不轻。类似这样的“突发事件”有很多，你要随时注意周围的变化，敌人往往隐藏在极为不显眼的地方。

1999年KONAMI共在N64上推出了两部《恶魔城》系列作品，一是《恶魔城默示录》，二是半年后以推出的《外传》，两部作品一脉相承，场景稍有不同，只是在各别的细节部分作了修改。ACT游戏所固有的缺陷在于情节散乱，并没有一条主线或线索贯穿始终，《恶魔城》系列也是如此。从FC到N64各代之间没有什么特别的情节联系，只是同样的恶魔城有不同的人进入罢了。但在N64上所推出的这两部作品却例外，《外传》所在的时间恰恰是《默示录》故事的8年前，两者在情节方面有着十分微妙的联系。如果玩过这两部作品的玩家一定会被其中所蕴含的深刻世界观所打动，也一定能理解游戏的标题为何会叫做“默示录”(当然，前提是你必须精通日文)。



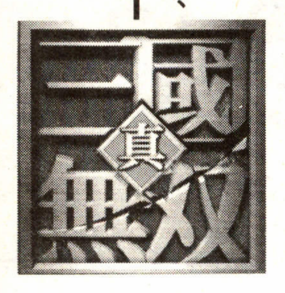
作为ACT鼻祖的《恶魔城》，不但一直保持着原有的特色，而是越来越注重把恐怖效果和爽快的动作性有机地结合，从而赢得更多的支持者。

机种:PS2　类型:F·ACT
厂商:光荣
发售日:2000年8月3日

文/修路

感受变革带来的力量

图像表现出的三国浩荡。可惜玩游戏从没得到过这种享受。玩三国游戏，总联想起得看过的小说、漫画和动画，想起那里用文字、



不管我们评价什么类型,什么题材的游戏,能够称得上优秀的作品,大标准应该无外乎两个:其一是此游戏能够将方方面面都做到万无一失,从现有标准来讲,没有什么遗憾和不足，但她往往是墨守陈规地将现成条件充分利用好就行了,鲜有大胆的创新和突破;另一个,便或是在游戏规则、在游戏画面、在游戏创意等局部领域有非常突出的作为,依靠这种改变,人们甚至可以忽略她其它方面的不足。



我想，《真·三国无双》(以下简称《真》)应该就属于后一种类型。

其实在PS2上，类似《真》这种所谓F·ACT类型的游戏倒有几个，像KONAMI推出的《7 BLADE》,CAPCOM的《鬼武者》(类型上虽有些出入,但总体方向相同)。而且,之前ATLUS在DC上制作的《剑风传奇》也属于类似的作品,都是3D化的战斗类动作游戏。但《真》只所以能够与众不同,最大的特点在于她的非强制性。

从某种意义上讲,不管是《7 BLADE》也好,《剑风传奇》也好,他们的3D化都只是将原先像《FINAL FIGHT》、《吞食天地》、《圆桌骑士》等等这些二维闯关动作游戏进行了三维化演绎而已,尽管凭借强大的硬件技术,他们与老辈们相比更华丽,更有表演性,但从本质上讲,新老两辈在游戏进程和游戏本质上并没有什么太大的变化。但从《FINAL FIGHT》开始制定的闯关动作游戏规则在《真》里的确失去了意义。

原先动作闯关游戏由于硬件能力等方面的限制，强调的是在痛快淋漓的酣斗下,寻找每个关卡的通过技巧,最终强调的不是简单的通关，而是通过合理运用技巧用最少的代价通关。这其实和射击游戏追求的本质基本类似，只是表现形式大相径庭而已。所以这种游戏其实是非常街机化的类型,放在家用机上反而不太容易找到那种感觉。而后来3D化的动作游戏，不少都直接使用甚至可以做成RPG的题材,以丰富游戏本身的可观赏性,像《7 BLADE》就是以日本过去知名影片《ZIPANG》为蓝本制作的,而《剑风传奇》更

是因为强壮的津而引人入胜。可是关卡式的游戏推进方式，始终改变不了她游戏性上讲究技巧的根本点。

但《真》的确是突破了这个框框，虽说有点像二次嫁接。

我想，其中最根本的一点，是《真》里没有关卡强制推进的限制了。只要你高兴，在浩瀚的战场，你可以随意走动。以前动作闯关游戏的完成方式只有一种，比如在《吞食天地》里你只能先杀死夏侯敦，再杀许褚。但在《真》里，这是没有限制的。完成游戏的条件很宽松，你想先杀谁都可以，只要战役的条件达成，就可以完成任务。这在过去动作游戏中是没有的。《真》将原先动作闯关游戏传统的“ONE TO NEXT ONE”模式，改进成“SOME TO NEXT SOME”模式。(见笑，这两种模式是小生自己杜撰的，只是表达了自己的一种见解而已。)

要做到这点并不容易，尤其是要把浩大的古战场实实在在地表现出来。浩大的地图，成千上万的军队，以及数十个要有头脑的头领，这些辅助内容的实现，可能是完成所谓动作闯关游戏“SOME TO NEXT SOME”模式的非常必要条件。

其实这种模式并不是《真》的首创，至少即时战略应该是更早的先行者。在即时战略里，完成任务的目标是明确的，而手段则是千变万化的。比如说在《红X2》里(本人比较偏爱此系列)，如果我要攻占一个岛屿，可以发展强大的海军力量，只通过强行登陆来攻占；也可以完全发展空军力量，依靠空投陆军，来攻占岛屿。当然这只是两个极端的例子，毕竟在发展自己的同时，敌人也会根据你的情况而改变自己的战术，给你制造麻烦。

我想光荣公司或是有意，或是无意中将这种模式赋予到以前还没人尝试的动作闯关游戏中。而且与即时战略游戏相似的是，在即时战略游戏越来越追求战场宏大和真实的同时(像国产的《三国风云》、《傲视三国》)，《真》也是塑造了非常真实，甚至应该说是更真实的战争环境。在合成了动作要素和新模式的内在驱动下，光荣能因《真》而获得新的“光荣”和应有的成就自然顺理成章。

当然，毕竟《真》作为一种准新流派的游戏类型，正像开始我们所说的，在她非常突出的特点下，掩盖了相当多的缺点。

至少同现在业已非常成熟的即时战略游戏相比，《真》过于强调动作的做法，很容易使游戏陷入比较枯燥的境地。同成熟的即时战略游戏相比，《真》显然缺少丰富的变化，而且让玩家容易产生像对待RPG里重复战斗那样的疲倦感。尤其因为《真》与原先闯关游戏强调技巧性不同，所以不少游戏老鸟肯定不会喜欢这种看上去只有打打杀杀，而没有技巧感的游戏。在《真》里当然找不到已经有10多年传统的游戏性，当然会让不少人找不到扎实的感觉。

而且游戏中的AI简单、场地单调问题都很明显，而且更重要的是游戏模式过于简单了。虽然游戏提供了二十多名角色，好像可重复性很高，但每个关卡的



机种:DC 类型:ACT
厂商:SEGA
发售日:2001年6月27日

理解彷徨……

文/Silence

2001年6月23日，似乎形成了一道旋风，将索尼克10周年生日的喜气吹到了世界的每个角落，《索尼克大冒险2》便也在这一团索尼克荣耀之光中隆重登场。

当初《梦幻之星网络版》附带的此作体验版就已经让很多DC玩家倾心不已,将DC的机能发挥的酣畅淋漓,除去一些因机能限制而无法做出的光影特效外，其画面表现足以令PS2大部分作品失色。带着这份冲击到正式版里来考察，开头几关的表现仍然令人大呼过瘾，而人物正反两面的设置和部分人物游戏方式的变更,都能使人眼睛一亮。总之,以同期的游戏而论,还真是没有什么游戏能掩盖过《索尼克大冒险2》的半点光芒。



但是，随着游戏的进行，问题便无可避免的发生了。首先是取消了AVG部分让人多少感觉变成了一款纯粹的过关ACT;然后是场地的设置也不及一代那样的多彩而富于变化；最后，是一种感觉。一代面世时（也是DC

(接上页)目的几乎大同小异,难道光荣公司除了击倒头目外就没有其它想法了吗?甚至连长坂坡之战这个对于刘皇叔来讲绝对狼狈不堪的沉痛回忆，在《真》里都是以“杀死”曹操为达成目的。这种任务目的的简单也是使《真》玩起来缺乏变化的原因。现在即时战略游戏里有各种不同的游戏目的，在使游戏富于变化的同时，也使玩家获得了更多的乐趣。比如在长坂坡战役，刘备方的任务目的改为突破曹军重围，然后减少刘备方兵力，强化敌军数量，扩大战场面积，这样可能会提高游戏难度，但乐趣也会有所提升吧。还可以加入伏击战、水战等等模式，在增加游戏真实性的同时,也增加了游戏的可玩性。

林林总总的不足，其实也正说明了我一开始的观点。《真》作为一款以融合创新为主旨的游戏，其最珍贵的还是新模式、新形态的诞生，尽管她的不足很多。但我们的态度，还是应该珍视她所达到的成就，而且更多的期望以后的二代，或者其它类似作品能够再从细致的方面,将我们的遗憾弥补。

就像当年方块的《VR战士》一样,没人会否认她用3D技术带给格斗游戏的突破,而且无论以后的作品如何圆满,都没有可能取代她的地位。那《真·三国无双》是否也有异曲同工之处,值得我们认真思考呢?

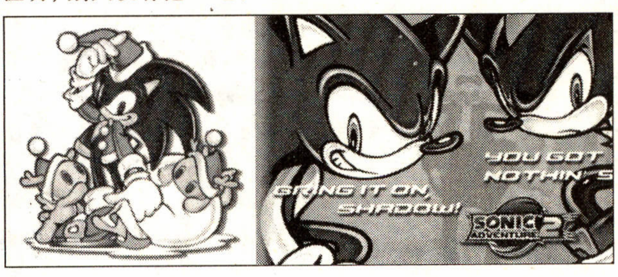
初出时）那种“放眼天下、谁与争锋”的浑然大气已经全部消失无踪。以 SONIC 最后两关而论，就让笔者失望到了极点，非但没有应有的速度感，连难度的体现都不是依靠陷阱或谜题，而是镜头转换和空间位置的不合理，靠着玩家的失误来骗命，这岂是一款大作的表现？和关底 SHADOW 的对战根本不存在什么紧张感，只要注意别游离开跑道中央，防止被电脑“骗下去”就能够轻松过关。

再看看关卡的设置。名胜古迹如金字塔、吴哥窟（是吗？）是少不了的。但一代遗迹里那种超常的想象力和气魄、第二关风中纵横的自由感觉、高速公路的一泻千里。；最后关底冲浪对决时天地变幻的大手笔；甚至滑冰和滑沙两关抑扬顿挫的节奏感，这等等等等，都去了哪里？和前作相比，二代是做的更细腻了，更能体现出 SONIC TEAM 的制作功力，但代表世嘉的硬朗和豪气却随着世嘉目前的变化一去不返。这就和《樱大战 3》里拉出前二代人物来暖场的形态一般无二。一代发表会上千人同声呼喊“索尼克”的壮观场面何在？曾经代表世嘉形象的知名艺人藤冈弘（世嘉三四郎）何在（其实在做着 PS2 的“剑豪”2 代）？如果在“莎木 2”的结尾也是这样气势不足的话，足以证明，别人没有把世嘉彻底击倒，而他自己却已趴下。

不过，就和一个人一样，心态疲弱的时候，能期望他还举得起千斤之鼎吗？世嘉最近的两款大作，明显让人感到有力无心，水准不敢说下降，但作品的内在力量却弱得很多了。目前的世嘉，固然是做出了泣天地惊鬼神的转型壮举，也用着种种方式延续着一个软件大帝国的不朽梦想和荣光，但强颜欢笑的态势却自上而下表露无疑，令人黯然。不知道这种情况会延续多久，但愿到 9 月 6 日（“莎木 2”发售日）之前便是个终结，商业的失败者是注定不能哭的，但别因为游戏感染了支持者，使他们哭，好吗？


感受目眩的冲击吗？都市里的大下坡，能让你

最后加两句。虽然和一代相比，气势之差如天地之别，但在某些方面还是能令人满意的。比如，迷你游戏的设置和模式的变化，还是能够做到丰富多彩，而这一代里的 CHAO 比起以前，越发显得可爱了起来，加上网路功能的完善，可以理解为，目前世嘉只是处于阵痛期和低调的摸索期，一旦进入了新的时期，依然可以让我们雄风重新领略吧？



机种:DC 类型:RAC
厂商:SEGA
发售日:2001 年 5 月 31 日

文/修路

疯狂出租车?如此疯狂?

想给自己个嘴巴,把我从『现实』中抽醒。其实很悲凉地讲,这个夏天是世嘉 FANS 们最后的探戈。有时甚至

无论世嘉 FANS 这个集体以后走向如何,过了这个 21 世纪晨曦的一年,不管他们的言论依旧多么犀利,总不会像以前一样底气十足。失去硬件依托,世嘉的软件将为我们的回忆主导一切——所有对世嘉硬派、强悍、技术领先的印象。



这种就在嘴边却难以“启齿”的感觉,就像当年在 DC 上玩《疯狂出租车》时因狂喜而留下的怀念。

世嘉硬派的象征在《疯狂出租车》里表现得淋漓尽致:新奇的创意 + 先进的技术 + 外糙里嫩的感觉。这种组合拳式的风格,如果她能给予普通受众(世嘉 FANS 们剔除)一股强悍的冲击力,那她是必胜无疑,就像当年 VR 战士推出时造成的地震级轰动一样。不过《疯狂出租车》的成功并没在日本,而是美国。

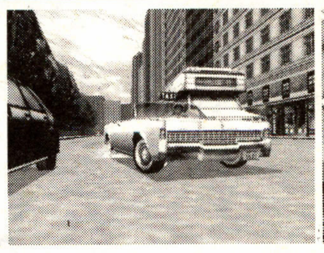
说来也奇怪,能做出像 VR 战士这样饱含东方神韵作品的世嘉,在不少 RAC 类型游戏中,特别是这款《疯狂出租车》上却表现出了几乎彻底抛弃日本风味的美国风格:疯狂的电子配乐、放荡的欧美角色、超大排气量的粗旷的士,尤其是游戏里一股子不羁的气氛,完全是老美粗糙的风格吗!

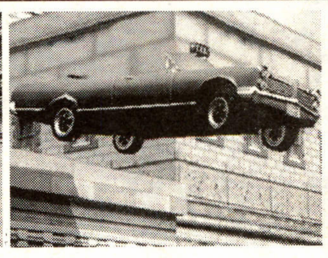
从 DC 上 2 代的销量就可看清一切。首周出货:日本 40166 本;美国数十万……

记得一代推出的时候,就有不少人觉得遗憾:这么疯狂的题材,可惜没有配上一个好的故事系统,如果能有更多的任务,岂不更好?

不过,毕竟一代推出时是街机游戏,模式上不追求拐弯抹角也是街机性质决定的。可惜 2 代,这个完全家用版本的《疯狂出租车》竟然还是彻头彻尾的一代路线,怎么能不让更多人(亚洲人?)失望呢?

看看可爱的 2 代《疯的》,虽然这个 APPLE 市的使用面积比起 1 代来增加不少,而且更加繁忙、更加复杂,但





对于没有深入玩过的朋友来说，她和1代又有什么区别吗？对于普通玩家，厂商怎能要求他们在琳琅满目的游戏产品面前，花很多时间来体会一个需要仔细体味才能感受到精妙细微变化的游戏呢？不少玩家需要的是直接的感觉，游戏的变化将直接影响受众的喜好程度。《最终幻想》7、8代在游戏风格上的改变，就非常适应了一般消费者的需求。真实比例的3D人物，一改以前人们对RPG总是用Q版人物的印象，自然会起到先声夺人的作用。

不过，仔细玩过之后，真正的玩家还是会佩服世嘉在游戏本质上高超的造诣，同样的题材，如果是由其它厂商来做，恐怕会是无人问津的“丑作”吧。世嘉对游戏本身魄力的创造，对难度的把握这些必备素质，完全渗透到游戏的细节中了，只要你有兴趣，这里有各种各样的模式可供人挑战。但这些丰富的游戏模式，更难的技术要求，或许可以给那些时间充裕，赋予挑战性的专业玩家提供一些施展手脚的舞台，但对不少普通玩家来说，这些个挑战实在是简单无聊的。特别是在讲究快餐文化，讲究把杂志看完随手扔掉的日本，这些很直白，但又很有艺术性（只属于游戏的艺术）的东西，好像很不受欢迎吧。

从另一个侧面看，世嘉的街机很讲究创新和突破，这最典型的例子又非VR战士莫属。每代VR战士的推出，尽管在游戏性上的进步并非完美，但她图像的进化总是完美的。新鲜的感觉，直接的魄力，对街机游戏来说是非常重要的吧。可《疯狂出租车2》以街机原则评判，实在没有很大的进步，大魄力的改变凭借DC这台早已有些油干的主机来讲，也实在是力不从心。所以这个所谓的《疯狂出租车》正统续作，给人的感觉反倒像是1代的纯家用强化版而已。

可纯粹的家用版为何不变得家用化一点呢？这点同样是世嘉的佳作《街头涂鸦》就做得好一些。毕竟现在已经不是当初游戏只讲究艺术直白的年代了，夹杂一些繁复于简单中，可能对于不习惯用纯游戏角度审视游戏的消费者来说，更容易产生切身的亲和力。甚至对他们来说，这样做反而是把游戏变得更简单，更容易接近了。

不过，要以世嘉“遗作”的眼光来看待《疯狂出租车2》的话，这种保持世嘉本性的作品反倒别具一番怀念意味。在DC，也是在世嘉系主机的入墓期，能玩到这样一款含浸世嘉硬派风格的优秀作品，对于广大世嘉游戏爱好者来说，也是一种慰籍。好像连赚钱与否都不再重要的气魄，确让我从内心产生了一股荡气回肠的感动。只是希望，如果今后能在其它主机上看到“疯的”的续作，希望她对游戏艺术的表达已不再是现在这般直白……

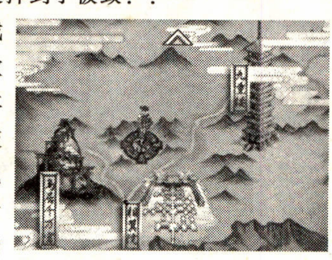
机种:PS　类型:RPG
厂商:SCE
发售日:1999年

文/小孔

在等候《梦幻之星2》的日子里 之一

随着《梦幻之星2》不断地延期，本来已经发誓说游戏非PSO不玩的小孔，只好又重新捡起一个搁置了两年的PS老游戏来玩，名字怪怪的，叫做：《跨越俺的尸体》！

在国内，这个游戏好像不太有人知道(可能是名字的确太古怪了一点)。但是在日本,《俺尸》可是在当年和《随身玩伴》一起平分了日本游戏大赏的先锋作品，“世代交替RPG”的概念在这里发挥到了极致！！



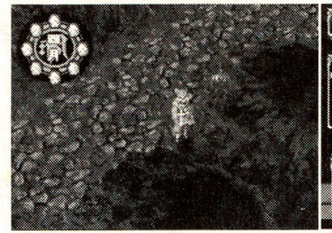
一个有个性的游戏作品,往往在每一个细微之处都贯穿着游戏整体的主题。因为是“世代交替RPG”，因此封面也绝对和以往那些俊男美女不同：一张大大的，充满未知的婴儿脸部特写，被狼毫劲书的“跨越俺的尸体”一分为二,张力四溅。一进入游戏,却突然转成了极富日本风情的丝竹音乐,衬托着制作人“树田省治”的大名。而阿尔法system公司的标题画面，居然是盖着“阿尔斧亚”四个汉字的篆体红油印章！！这是什么怪游戏呀？！

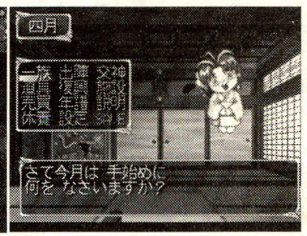
故事是从一个天女爱上人类开始的……

地上的人间，由于被一个叫朱点的鬼王统治而终年不见阳光,厉鬼横行,人民苦不堪言。于是有勇者前去鬼窟杀鬼王解救人类，但是每每一去不回还……勇士源太和身怀六甲的妻子阿轮历尽千险终于来到鬼王面前，却被鬼王用无耻的奸计将源太杀害。鬼王看上了阿轮的姿色,将阿轮远在千里之外的孩子(主人公)隔空掳来,胁迫阿轮答应他的无理要求。阿轮为了孩子,不得已向鬼王屈服。鬼王将孩子还给阿轮,却在孩子的前额刻上了朱点一族的诅咒——这个孩子以及他（她）的后代，都从此只能有不到两年的寿命！！

阿轮最后一次怀抱着自己的亲骨肉，将他（她）托付给至高天的天神们,郁郁随鬼王而去。而玩家你也就成为勇者最后的血脉继承者,身负着延续和繁盛勇者一族,振兴故乡,打倒朱点,救回母亲的重任。家族的历史,由你自己书写！！

一家之长还真不是什么好当的。首先,要取一个好苗字和一个好名字。何谓苗字？就是你家的姓氏啦！张王李赵随便你,但是一定要帅一点才好！为什么？因为这会影





响到你初期的能力值和外貌等等……比如小孔这次取得苗字就是“太照天”，怎么样，够帅的吧？名字是孔雀，难度是超难模式(因为 PSO 的缘故，现在一切的游戏都只选超难了！)，敲定之后出现的是……熊熊烈火中燃烧的家族传记：“斗神太照天传”！！帅呆了！！！

随后在四个男神中选择一个中意的。火神太黑，风神太小，土神又太做作，于是选了水神鹿岛。瞬间诞生了一个可爱的男婴，名字嘛……叫明王好了。一切的设定完毕，正式进入历史流程。

迎接你的是一个 Q 版的小女孩叫“イツカ花”，头上三条彩色的头发非常可爱。游戏的界面也因为她而变得友好了许多。一个一个介绍下来，看看吧，取好名字的好处，当主孔雀是水蓝色长发的绝代佳人呀！能力值超高！(以初期而言)。家族的历史，可以说有了一个非常好的开头。接下来出去打仗倒也没什么稀奇，但是每一个妖怪都是用古色古香的日本风格手绘的神道像，战利品则使用类似角子机的轮盘决定的。如果碰到有“朱之首轮”拿到的话，就能从妖怪的身体里救出被朱点封印的天神来。天神长的都很帅呢！回到家看看吧，被解救的天神就可以和他(她)交神生漂亮孩子了。最高位的天神是名叫“太照天宙子”的女神，头上三条彩色的头发非常美丽……

一代又一代的当主壮志未酬身先死，和天神们交神留下的更强壮的后代们越过前辈们的尸体继续前行。

现在知道这个游戏为什么叫《跨越俺的尸体》了吗？

当然，你最后还是救出了自己的母亲，虽然已经经过了一百多年，但是自己的母亲却依然美丽如初，朱点的诅咒也解除了，故事，从一个天女爱上人类开始，以母亲和孩子的幸福生活为结束。

但是，这样的结局似乎太普通了吧？好像是遗忘了些什么。没错，每次进迷宫之前都有一个红头发的帅哥叫黄川人的，给你一些建议，但是态度却总是那么嚣张。而当你打到最终迷宫大江山的 BOSS 处时，却发现，在你眼前的朱点童子，就是黄川人！但在一段凄美的过关动画之后，你会发现，其实被你手刃的朱点童子，就是当年留在阿轮腹中的婴儿，你的亲生弟弟！！

那么，为什么要打倒朱点呢？为什么要战斗呢？为什么历尽千辛万苦之后，得到的结局却如此悲伤呢？人类的命运终究是不能由自己决定的吗？在一切的往复冲突欢笑泪水之后，都是无效的挣扎吗？一个游戏所能留给我们的，不单单只是一时的快乐，还有很多，很多……

评 Bleem! GT2 for Dreamcast

机种:DC　类型:模拟器
厂商:BLEEM
发售日:2001年

文/假圣人

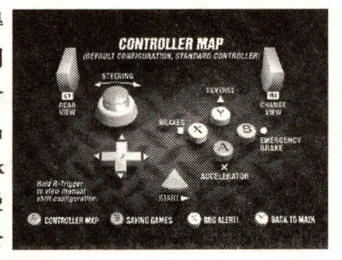
使你产生幻觉的等待

以托去美国的朋友顺便带回来了一个。

虽然 bleem! 推出已经有不短的时间，但由于国内几乎难寻踪迹，所

当初我也曾和不少北美 DC 玩家(恐怕期待这个作品的大多是欧美玩家吧)一样，为了这款有点跨时代意义的，而且几乎夭折的产品产品苦等了一年多，我想其中原因可能不只是对技术和创意上的一种认同，更有一种对抗"强暴"的精神在其中作祟吧。

而事实上，尽管她让不少期待者浪费了更多等待时间，而且浪费了不少期待，但看到实物后，仍让我们觉得这个等待有她的价值——尽管和我们最初的设想不同。



首先，我们不得不抛开这个产品实用效果上的得失，对这个只能对应 GT2 的产品——Bleem! GT2 Pack 发一番感叹。尽管在漫长的官司中，Bleem 公司获得了最终的胜利，但面对 SONY 在各个方面对自己施加的无形压力，她还是做出了不得已的变化。一个 Bleem!产品对应一个 PS 游戏的方式，可能是 Bleem! 所能做的最大让步。这点实在令不少原本打算一劳永逸的玩家失望不小，也必然会使 Bleem! GT2 Pack 在销售上蒙受不少损失。好在价格方面的调整，使得 5.25 美元(80 元人民币)的价格给人很便宜的感觉。只是不知 Bleem For Dreamcast 下一个作品是否还会继续推出呢?

好在 Bleem! GT2 Pack 有着完美的品质与合理而低廉的价格(当然是指海外市场了)来弥补这些在公司决策上带给玩家的遗憾。

Bleem! 的 GT2 应该要达到两个目的:其一，是能让 DC 用户使用 DC 来玩(而且是只能玩)GT2 这个在 PS 上风靡世界的作品;其二，就是在 DC 上使游戏的品质得到近乎完美的提升。

通过使用，我们认为这两点是完美地实现了。

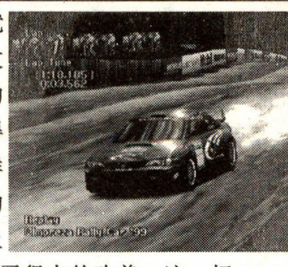
当我们将装置连接好以后，只要正常地放入正版 GT2(当然经过实验，经过改装的 PS 使用 D 版 GT2 同样可以完美使用)，就会进入游戏管理界面，然后就让保



存你的选择选项。如果你没有放入 GT2，而是放入其它游戏则会在画面上出现“100% bug”的提示，当然游戏也就无法进行。尽管这些步骤和用 PS 有一些细微的差别，但对于熟悉英文或游戏老鸟们，这点差异并不会造成多大障碍。系统会在短暂的时间内完成对 GT2 的确认和执行，之后您就可以进入崭新而又有些神奇的游戏世界——这一切都是十分简便的。我想，Bleem 公司非常人性和简单的设计思路，十分值得我们国内游戏厂商们借鉴一下。

作为在 PS 主机上非常著名的 GT2，她在当时的家用竞速类游戏领域中，无论是图形素质还是 AI 水平，以及游戏可玩性的多面性，都达到了一个前所未有的高度。尽管面对 GT3 时代，她已经显得有些老态龙钟，但感谢 Bleem for Dreamcast 为我们带来的技术上的突破，使我们的确看到了非常出色的画面。

当然，GT2 的 Bleem 并不能给这个游戏带来很本质的提升，即使是在世嘉游戏的阵营里，她仍旧不能算是优秀的。同《梦游美国》和《大都市赛车手》相比，DC 上的 GT2 当然已经显得过时，不过这个比较如果是同 PS 上那个只有 30 左右祯并且满眼马赛克的 GT2 进行，那眼前的这个 GT2 简直就是给人一种翻身农奴把歌唱的感觉。在 VGA640x480 效果显示下，DC 上的 GT2 像素质量明显提升，而且在变得非常柔和顺滑的画面下，车身的贴图也变得非常干净。Bleem! 通过一些非常好的过滤技术，将过时的画面变得尽可能真实了。当然，赛道并未得到很明显的改善，这点非常令人遗憾，但在许多细节方面，比如画面上的后视镜就得到很大的改善，在 Bleem! 的帮助下，她变得好像很脆的样子。而且路旁的广告牌，赛道上的轮胎印也得到了很大的改善。这一切的确超过了笔者的期望。



除了画面上 Bleem!带来的明显改变外，游戏的其他方面，比如音效、操纵感都未有很大的变化。不过不知 PS 玩家在习惯了双摇杆震动手柄后，是否能习惯 DC 手柄，倒是笔者因为经常玩《法拉利355》等 DC 赛车游戏的缘故，感觉使用 DC 小摇杆玩 GT2 感觉很舒服，细节控制也很到味。

尽管 GT2 Bleem!的实际表现非常出色，但我不得不怀疑她的诞生，尤其是在中国的意义何在。GT2 Bleem! 限量发行不管是有意或无意，都证明能够接受她的只会是一个小群落。恐怕大部分是 DC 中坚才会为了验证 DC“超强”实力，又体验 GT2 魅力才会购买吧。尤其对国内被 D 版惯坏的玩家来说，GT2 Bleem! 似乎更是一种多余的做法。

也许 GT2 Bleem!多半是西方“海盗”传统的产物。正是在探索、追求、新奇的底层精神支持下，GT2 Bleem! 才会诞生并如此完美。相对于 GT2 Bleem!带来的市场效果，她的经济意义似乎是失败的。但正是这种失败，却将一股值得钦佩的精神内在地体现了出来。

用成熟的技术和彻底的投入来完成一个叫好不能叫座的作品，不知会让国内公司作何感想。

机种:AC/DC 类型:RAC
厂商:AM2
发售日:ARC 版 1993 年

文/十六个点光源

冲过终点的一刹那

任何吸引力? 到底我为什么要玩赛车……究竟怎样的赛车游戏才算优秀? 为什么画面对我来说已经没有了

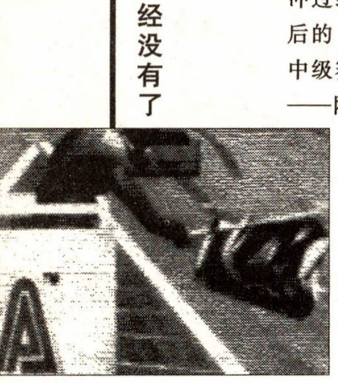


利用难得的大礼拜,我回到阔别已久的41号 HORNET 身边。这种大型筐体我是再熟悉不过了,虽然因为年久失修,它们的档位控制器都已完全不能使用,但这并不能阻挡我突然涌起的重温“车手”旧梦的强烈愿望(何况这些筐体的大屏幕和强力小喇叭仍然是那么出色)。于是我买了10块钱的币(40个,它们足可以玩上20把 DAYTONA),在接下来的一个多小时疯狂驾驶中,我终于找回往日的激情……

自动档、最高难度(时限严格)、对手车行踪怪异飘忽、激烈的碰撞……这些不利因素在驾驶过程中始终困挠着我,而方向盘助力(即现在所谓的“力回馈”——街机上一种很古老的技术)被设定成 OFF 更少了几分刺激,但是凭借着自己在 DC 版上多次练习所获得的宝贵经验,我在上级路线得到第一名。

之前像这样过瘾地大练街机 DAYTONA 是在6年前,虽然那时的筐体很新、难度设定很初级、打一把也不过才2块钱(!)……而那时的我,却没有本事拿第一。

6年后的这个第一,使我明白了很多——在 HORNET 冲过终点的那一瞬,座位后面的喇叭音量突然变大.随后的“VICTORY LANE”中,超迫力的展演画面中(尤其是中级赛道那雄伟高大的城堡公路特写)又出现强力音符——刚还未从驾驶的疲惫中恢复的我,一下子清醒了。



那是 MODEL2。

那是8年以前的游戏。

可直到今天包括我在内却仍有这么多人(也包括大量非玩家)喜欢它、迷恋它——其中的原因究竟是什么呢?难道因为它是街机?难道因为它的画面非常厉害而音乐非常动听?

都不是。

印象中很少有游戏能像DAYTONA USA这样带给人们如此震撼的“虚拟现实”。

这种“虚拟现实”的感觉在街机上表现得尤为淋漓尽致。

个人觉得这得益于游戏的选材。

虽然也确实得到了美国赛车运动专业机构的授权，但要达到“虚拟现实”之高境界，制作人还必须保证在游戏中既有现实的影子，而画面和操作的某些部分又得超越现实才行。毫无疑问，这在实践上有一定困难。

名越稔洋首先将SLIDE概念导入赛车游戏中。也许以前这个概念曾经隐约出现过，但真正将其“发扬光大”的，正是被国人称之为“梦游美国”的DAYTONA。POWER DRIFT，是梦美最重要的一项操作技巧，也是其“专业”的象征。

“甩尾”需要玩家掌握许多技巧，诸如OUT IN OUT的游戏规则、通过档位的变化来强行“控速过弯”等等。如果再加上游戏本身的速度感，玩家就必须对路况进行瞬间判断，同时，再将这种判断转化为实际操作。

而这种操作有时是颇复杂的——“点刹、油门、打轮”三者，始终围绕着“甩尾”与“抓地”转来转去——高手的失误也是难免的。

除去操作上的与众不同，在整个画面的安排上，梦美也带出了“虚拟现实”的味道：首先车子的前后风挡玻璃都配有三根支承梁而车身商标无数（车型酷）；再者700马力专业赛车速度高达330KM/H(驾驶酷)；第三是赛道中的所有弯道和坡度都是最典型最具思考性的前卫设计（动脑酷）——有关此点我确信制作者曾经仔细研究过现实中的比赛场地。

在虚拟和现实的交叉点上，梦美对游戏中赛车列队同行的画面气氛营造及各车互相追逐碰撞的激烈感觉把握上，达到了一个空前的高度——尽管后来的2代令得赛车在行进中不停的抖动以表达力度感，同时增设赛车着火导致后车视线受阻等更加细致的设定，但1代的完成度之高，仍然令人赞叹。

而MODEL2基板对画面的描绘能力和对赛车间AI部分的控制，至今很难让人把它和“90年代前半期的产品”联系起来……

梦美曾经移植到SS和DC。其中的DC版在各个方面皆堪称究极，在保留了梦美所有重要操作特征的“原汁原味”并强化画面后，制作者特别将游戏的视点压低，因而其速度感几乎已经登峰造极，并且成为公认的HEAVY USER之首选赛车游戏。

说到这儿，我要向大家报告一个我亲眼所见的事例：

在一台“RAVE RACER”大型筐体前，一个家伙一边悠闲地抽着烟，一边用单手控制着方向盘，只见他选择了最长的那条赛道……START之后他在3秒钟之内便非常轻松地从1档上到6档(然后这个6档就再也没有动过一下)。我必须承认他玩的不错，大概是跑了三圈吧，在六档最高速度下竟从未碰墙一下，且每圈都是1分33左右。就这样，翻版了。

我注意到这位以超夸张动作转动方向盘的玩家自始至终没有踩过一下刹车踏板。

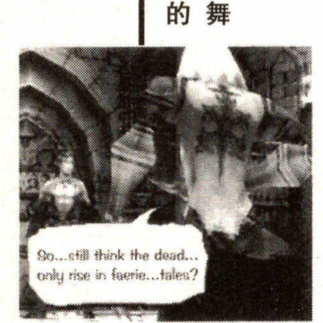
我要说梦美不是这样的游戏。

机种:PS　类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:2000年2月10日

文/重庆 魏萍

流浪在中世纪的神话

相信玩过这一款游戏的人，很少有不为其精美绝伦，又极为煽精的opeing movie所倾倒的。那飘忽的火焰，幽蓝的剑光，如蛇般艳丽的舞姬，早已在不知不觉间为我们开启了一道神话的门扉。



《放浪》以它特有的浪漫气息，将我们引入了这个剑与魔法的传说。

诚然，利用次世代主机的强大机能，做出这样美仑美奂的CG并不是十分困难的事，甚至相反地，过多的高素质影像已将我们的胃口喂得又钻又刁。游戏是什么?玩游戏又是为了什么?游戏是为了带给我们快乐而诞生的，(在我看来)一个游戏最大的成功莫过于将其想要表达的感觉完美地传达给受众，并引起共鸣。——不在于它有多么华丽的包装，不在于它有多么巨大的容量。剥开这一切，各种类型的游戏都不过是为了带给我们某种近乎真实的体验，而《放浪冒险谭》，则比较完美地胜任了这种体验的传递。个性化的人物设定，细致的3D贴图，打造了《放浪冒险谭》外在的瞩目，而电影式的表现手法与悬念迭起的剧情处理则成功地扮演起于峰回路转中步步深入的引导者角色，将弥漫于游戏中那无处无在的中欧浪漫做到了十足。

大概是就读于文学专业的原因，《放浪冒险谭》在我眼里倒更像是一件精致的艺术品，散发着中世纪迷人的吸引力，有的时候，我甚至如同一个身处其境的游客在倾听历史的声音，见证着流浪者们传奇的一生。然而，这里却仍然有一个不得不提的遗憾——文字。

已经不记得多少次对着屏幕暗自恨骂了，尽管我凭着两年的语法皮毛将那些“蝌蚪”在心中描绘出一个放浪冒险的世界，但是也不得不承认，文字的阻隔大大妨碍了感情的交流。在这款以多边形细致描绘的游戏里，我们还可以借着角色惟妙惟肖的表情和肢体语言各自揣摩，可是在《勇者斗恶龙》这样的游戏里呢?我们还能凭什么去了解它，读懂它?除去那些我们自认为是傻乎乎的画面，我们还能体验什么?所以《勇》剧在国内不受欢迎，似乎也是顺理成章的事。

扯远了，还是回到正题上来吧。说《放》是一部成功的作品，但成功并不等于完美无瑕。回顾史氏近年的RPG，还是脱不出浮艳有余而底气不足，以及情节上的虎头蛇尾，加之《放》的系统似乎过于繁琐，大概也让新手们头疼了一阵。不过，要使玩家体会这种强烈的代入感，对于其倒是轻车熟路(笑)。

好了，如果你还没有玩过这一款《放浪冒险谭》的话，不妨去试试吧，也许你也会和我一样，一不小心滑入醉人的中欧风情。(笑)

游戏评论 10　评SQUARE趣作《武藏传》

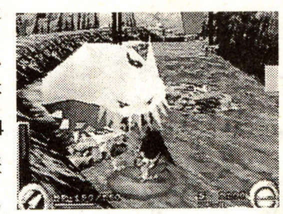
机种:PS　类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:1998年夏

文/恶评师

Play Station的赛尔达

1998年的暑假前，恶评师正忙于期末考试。就在这种时候，恶评师仍不忘看看当月的游戏杂志，它们几乎都有此游戏的介绍，有几本还用上了大面来须。

看后对本游戏的第一感觉是画面并非一般的糟糕；第二个感觉是用一个杂牌武士作为主角，那日本刀与西洋剑的组合也太那个了；第三个感觉是……尽管是史氏之作，本游戏只能被恶评师列为下流之作。不过那年暑假太无聊了，在《DE》通关13遍，萨非罗斯被克劳德用超究武神霸斩结果两次之后，恶评师才算找到了一个不太充分的理由花15元将其请回家。玩过之后，感觉就完全改变了，也正印证了“不经意之间总能发现好东西！”这句话。



PS的机能已经被榨干了，作为一个童话风格的A、RPG，这种画面效果已经足够了。在恶评师眼中，这与N64《赛尔达传说》的画面水平差不多，而拜光盘大容量所赐，人物对话加入了全程语音，对白放在可以随语气而改变形态的对语框中，十分有趣。本游戏即使是面向低龄玩家的作品，但其对玩家动作控制的要求不低，尤其是对跳跃的要求，否则在蒸汽树的情节会死得很难堪！《武藏传》中的迷题很有趣，有的要求武藏解放兰刚多（“△”键控制的西洋重剑，虽然看上去向匕首）的元素能力来破解，有的要求武藏取得新的武具，或是用雷光丸吸收敌人获得能力来破解，而有的则需玩家从NPC的对话及图书馆中找到答案，等明白怎么做之后，就是动作要求了。与《赛尔达传说》相比，《武藏传》的解迷要素应该说是不相上下了，另外游戏中的几个迷你Game也很刺激，且极有挑战性，恶评师在木筏路线最好的成绩是一本不损且取得全部金币，而在过山车中一次通过，同样是没有一次失误，你呢？



有趣的东西需要自己去发掘，恶评师这次也善良了一次，偶尔善良一次也不错，本文作为“忘却的记忆”第三章，希望能唤回一些失去的东西。

游戏评论 11

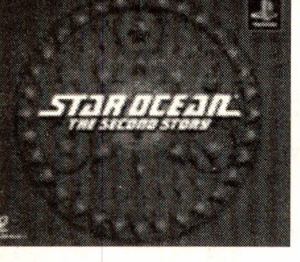
评《星海传说 2》

机种:PS　类型:RPG
厂商:ENIX
发售日:1998年7月30日

文/姚舜禹

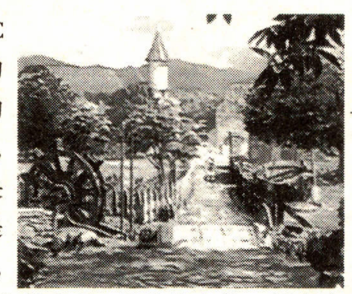
徜徉在星海中的幻想

说起ENIX，稍有资历的玩家恐怕都不会陌生，这是一个曾经创造过辉煌的游戏厂商，在SFC的时代之前是绝对的王者，就好象任氏天堂。



自从迈入次世代以来，ENIX除了延期的功夫没有减退之外(《FF9》都出完了,《DQ7》才问世,绝了)。她就好像一台破机器，时好时坏，尽出一些垃圾游戏，实在令我等ENIX迷伤心不已。不过一款游戏就像救世主一般的降临了,让我们再次领略ENIX的雄风——这就是《星海传说2》!

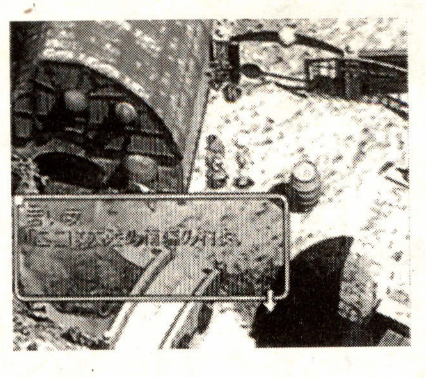
其实笔者虽有SFC却从未玩过此游戏的前作(都是内存条惹的祸),成为最大的遗憾,理所当然的2代是决不能错过。当时正是《FF7》横行霸道之时，所有人都期待着《DQ7》的出现，虽然这也是一部大作的续篇,但并未引起太大的波澜。然而谁也没有想到,这是一款不逊与《FF7》的作品,或者说,从RPG的角度来看,《星海2》的水准要高于《FF7》。



为什么这么说呢?首先熟悉ENIX的玩家都了解她在RPG领域的成就,毕竟是游戏界第一款RPG的制作者,对于RPG的理解自然有其独到之处。ENIX的RPG最注重游戏性，可以说她的RPG不好看，但决不会不好玩,这从最新的《DQ7》就可看出。也是正因为如此才会有好多玩友抱怨ENIX不思进取。其实,游戏理念的进步才是真正的进步,这远胜过画面上的提高。这也就是为什么有许多人说《FF7》是“垃圾”的原因了,我们玩ENIX的RPG,就是要追求那种很“纯粹”的感觉。

从这点上来看,ENIX的RPG都很“专业”。不错,游戏都要讲一个“耐玩度”，如果不从系统上下功夫而只靠画面吸引玩家,那是绝对的自欺欺人。而《星海2》就是这样游戏理念下的产物，使人无疑对作品增强了信心。

游戏果然没令大家失望，不仅画面使用了CG技术细腻漂亮，内容更是令人着迷。这个世界是广阔且无比悠远的。从一开始男主角因为一次星际航行的意外与女主角的浪漫相遇；到女主角生存的星球被毁而背井离乡；及男女主角在危难之时宁愿牺牲也不愿离开对方；还有在新的星球上结识的新伙伴，他们有的胆小，有的高傲，又有的任性，但在共同面对强大敌人时却又是那么的勇敢无私。这融入了浓浓情意的世界，跨越时空的浪漫旅行，怎能不令人流连忘返？



游戏的系统是非常独特的，比如在到某一处时可以让伙伴自己行动，这样会引发很多隐藏的情节。更有特色的是角色的“特技”，每一位角色都有大量的特技，可以关系到每一个方面，如战斗，购物等，这些特技是由角色的潜质所决定，每一个特技都有级别，但经验点数却不多，如何分配可是要动动脑筋了。在战斗方面采用了真实时间制，玩者只控制主角一人，其他伙伴完全自己发挥。绝对的紧迫、刺激，必杀技、魔法异常华丽，每人都有自己的必杀技，它通过“熟练度”来成长的，就是不断在战斗中使用同一种必杀技，记得笔者最厉害的一招就是70级才能习得的“镜面刹”，在熟练度上升后足有十几连击，每每练此招时震动手柄都好象要从手中跳出来一样，这是无比的爽快。不过付出的代价就是无休止的练级，不过相信大家已经习以为常了……



以上这些仅仅是游戏的一小部分而已，其他还有许多丰富的内容也只有亲自体会才能感受到它的乐趣，当你历尽艰辛完成了游戏并欣赏着结尾画面时，那种感动并不是语言能够表达的——这就是《星海传说2》的魅力，这就是ENIX的实力。

在茫茫的宇宙中，你我不过是微小的星星而已，可在这浩瀚的星海之中却能相遇相知，这难道不是最美好的传说吗？

《狂热节拍》

机种:DC　类型:音乐模拟
厂商:KONAMI
发售日:???

文/姚舜禹

创意的魅力

就不会有现在如日中天的《DDR》及那些音乐游戏了。场游戏界的风暴，虽然游戏本身并不适合所有玩家，但如果没有它，恐怕你说到《狂热节拍》系列，相信没人会不承认它的功绩，整整掀起了一



作为“元老级”的系列,《狂热节拍》推出新作的数量以及速度也是惊人的——至今以有不下数十款,足迹也几乎遍部了所有主流机种。不仅如此,常言云“树大招风”,由于侵权问题所引发的官司是一桩接一桩,不过KONAMI总是不厌其烦的将之一个一个摆平,毕竟这棵好不容易才栽出的摇钱树怎么能被他人轻易盗取呢?而且,通过打官司还使得《狂热节拍》的大名为更多的人所知,可谓一箭双雕,KONAMI是真够狠的。

其实抛开这些因素纵观一下游戏本身,就会发现它的魅力,一种来自于创造的魅力。

游戏中提供了一个极为真实的DJ世界，无论是画面、音乐、气氛还是操作,不亚于真的当了一回DJ。特别是对于常热衷于此的年轻人,那种在同龄人面前充分体现自我的感觉实在令人留恋,然而DJ却不是人人都能当的,游戏恰恰能够实现这种愿望,在众多的模拟类游戏中却独没有音乐类,《狂热节拍》第一个吃了这只螃蟹。可以说,从一开始的立意KONAMI就是独到的。

更为精彩的创意还在后面,首先是游戏的系统。在操作上无疑是一种变革,这种按键与乐器结合的方法令人不但耳目一新,没有复杂的操作,简单的组合却能演变出无穷的乐趣(有点类似于《俄罗斯方块》),强调了参与性,使玩者能有一种与音乐合为一体的感觉,这种操作方法现在已被KONAMI沿用至其他的音乐游戏中。其次作为主题的音乐,游戏中准备了大量的歌曲以供不同水平、不同爱好的玩家挑选,这些音乐多是一些名DJ所创作,有的极为动听,有的则十分另类,种类非常的丰富,系列最新的几作曲子数量多达5、60首,实在有点令人目不暇接。

与以流行音乐为主的《DDR》系列不同的是,《狂热节拍》系列显然更为专业与前卫,这也是后者不如前者受欢迎的原因。但其本质是完全相同的,即是将表演融入到游戏中去,玩者表现出的不仅仅是游戏技术,更多的是个人魅力。这完全是理念上的革新,在游戏创意日益匮乏的今天,这是多么的难能可贵,也难怪KONAMI要为此大动干戈了。

创意,真是魅力无限。

游戏评论 13

机种：街机　类型：FTG
厂商：SNK
发售日：1999年12月22日

文/チヤムチヤム改

黯然褪尽的苍红

当时对这个多年积攒的对侍魂的喜爱与推崇被它冲刷得一干二净。『如果在年末只能拿出这样的东西，这家厂商一年之内肯定会倒闭。』《侍魂新章・苏醒的苍红之刃》的感觉正是如此。

仅以此文纪念带我步入格斗殿堂的故友:《真・侍魂》

没见过NG64上的侍魂，便憧憬着与这位阔别多年的老友再次相见。但在封面“波澜万丈”のエンターテイメンド的暗示下，得到的只是前所未有的失望。

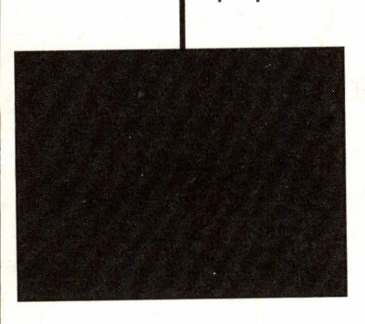
画面很粗糙，组成人物的多边形数量很少，游戏的感觉就如同操纵彩绘积木搭成的人偶；程度很烂，烂到人物场景都没换却要享受漫长读盘的地步，令人不由怀疑这是游戏学校补考未及格的留级生杰作；剧本好不好不清楚，唯有连最基本的故事模式都要打一对五生存战的系统，是史无前例的骇人听闻……

但不管怎么说，这些外在的东西还不能称之为致命伤。甚至在多年的侍魂迷看来，这根本就是无关紧要的。他们要重拾的只是当年《真・侍魂》那样的爽快的格斗感。遗憾的是只注重于营造紧张气氛与危机感的“三层血槽掉落系统”，不仅把连续技那一气呵成的爽快感弄得支离破碎，也使得大威力的高难连续技在“即将倒下会马上站起来”的对手前变得毫无意义。

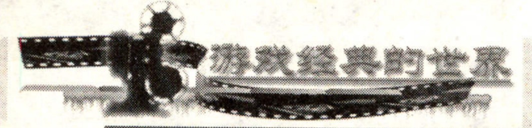
缺乏特有的格斗快感才是格斗游戏的致命弱点。若VR战士没有了真实，铁拳没有了火爆，死或生没有了返技，私立ヅヤステイス学园没有了ED ITキヤラ，那它们就什么也不是了。

尽管如此，仍然不愿面对“SNK不把侍魂当回事”的现实，而只愿用“SNK技术水平太差”来自欺欺人。然而，在加工过的即时演算画面冒充成的CG前，再度沉默……

最终，从苏醒的红莲刃那儿得到的，只有リムルル清纯可爱的や～いまだめ～；只有ナコルル哀婉悠长的歌声；只有令人陷入深深美好回忆的插画……而这，正像被主人抛弃的狗，在阴暗角落里咽下最后一口气时，眼角上挂着的冷泪。这饱含着狗与路人深深怨念的泪珠啊，它是那么的晶莹美丽……



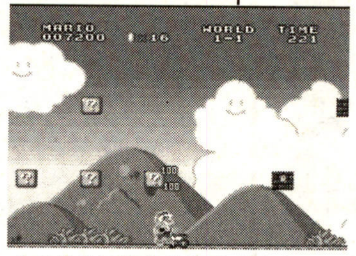
在沉默中爆发的红莲刃，
在沉默中灭亡的侍魂……





开篇的话

我想国内有不少朋友和我一样，都是在“马里奥”的指引和诱导下走进游戏这个瑰丽多彩的世界。但事过境迁，随着游戏不断向复杂和华丽方向演化，对于马里奥，我们不少人可能都已经感到疏远和陌生。但就像我们永远不能否认黑白电影的地位一样，我们也不会忘记马里奥，更何况他的成长也真的是日新月异哟！



马里奥被坏蘑菇碰上，就要变小了。

调查项目一 “马里奥”的世界观

要想全面的回顾“马里奥”，我们就不得不先说说在《超级马里奥兄弟》之前，马里奥兄弟在包括什么“水管工”和“大金刚”时期的世界观(记得最早他们是出现在第一台分上下液晶银幕的GAME WATCH上的，当时两兄弟干的是运水泥包的活，真不知那时两人怎么那么命苦)。那个时代的马里奥，更像是勤勤恳恳的庄稼人，整天也不知为了什么干活，让人觉得一点也没有冒险的刺激和幻想气氛。

后来在《大金刚》里，马里奥总算是当了回英雄救美的“美差”，而且也奠定了以后马里奥真心为碧奇“奉献终生而不悔”的基调。当年马里奥以区区三寸钉的身材与狂傲的大金刚战斗，在玩家和父母会心开怀的背后，也会隐隐感到一股自强不息、迎难而上的精神动力吧。好在大金刚那时势单力薄，否则调出个千军万马，马里奥可就是必死无疑了。



当年看到《大金刚》里的马里奥兄弟后，曾经非常奇怪在《水管》里面，他们为什么会在水管中和动物们战斗，而且水管周围竟然还有火球。其实马里奥周围环境总是充满危机的，在水管里最棘手的可能还不是场地比较狭窄，而是敌人——乌龟、妖怪们不能直接用脚踩死吧。

在马里奥系列所有本传(应该说是以马里奥为主角的游戏里）中的故事，大部分都是因为要帮助香菇王国对抗龟族的进攻。(就算不是协助作战，也大多是要解救被绑架的碧奇公主，看着憨厚可爱的马里奥被迫四处团团转悠，誓死也要遵循"英雄救美原则"状况，还真从心底觉得任天堂心肠还真够"狠"?)



上面乱侃了一通，说了些对最早马里奥游戏的感受。实际上，虽然马里奥是个动作明星的代表，但就现实层面而言，要想完整分析马里奥的世界，其实是绝对不可能的。所以我们只能针对一些能够进行比较合理分析的地方进行一些探索。

首先，让我们从分析马里奥的身体开始。

马里奥里面最明显的特点，恐怕非"吃蘑菇就能长大"这点莫属了。虽然这么做在不少人印象中，可能会有任天堂有意抄袭大力水手卜派的感觉，但就我们有趣的讨论和分析后，还是得出了自己认为比较合理的解释：马里奥兄弟可能是因为在蘑菇的毒性（照常理而言，愈鲜艳的蘑菇愈有毒)里会分泌出很强力的促进人体身高增长的腺性激素，而马里奥正是受这种激素的刺激才会在瞬间内长高(笑)。

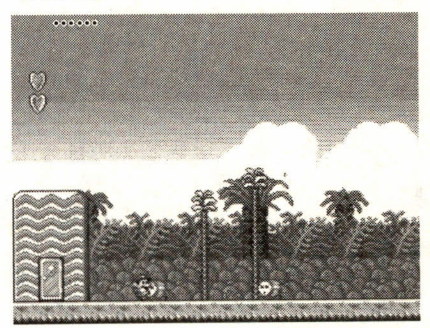
不管这种说法是否有道理，我们都没法解决他们究竟是在吃了蘑菇以后的身高正常，还是没吃蘑菇以前那个三寸钉的身材正常这个问题???或许我们可以推测以前马里奥以缩小的姿态出现，是被施了法术，看来马里奥世界里的乌龟呀、坏蘑菇呀、小臭虫呀也都有魔法属性，使得马里奥在碰到他们后，会中了使身高减小的魔法吧。

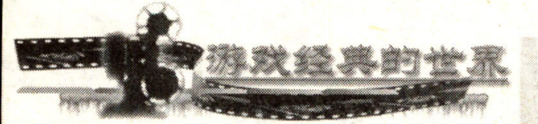
此外，更令人匪夷所思的还有各种花、星星等等其他乱七八糟的物品能让马里奥他们进行变身?而其中除了吐火球可以理解为魔术上的"口吐莲花"以外，其它的就只能解释为非常奇特的"特异功能"现象了。

马里奥兄弟的身体机能到底是无法解析的，不过他还是树立了各动作游戏主角应有的身体机能标准：

1. 一定有候补选手。

2. 跳跃力绝对能超过原先身高n倍以上。





按年代顺序回顾家族历史

一九八三年

名称	机种	日期
水管一代	FC、磁	9.9
大金刚	FC、磁	7.15
小金刚	FC、磁	7.15

一九八四年

名称	机种	日期
网球	FC、磁	1.14
赛车	FC、磁	11.2

一九八五年

名称	机种	日期
超级马里奥兄弟	FC、磁	9.13
折屋工	FC、磁	6.18

一九八六年

名称	机种	日期
超级马里奥兄弟 2	FC、磁	6.3

一九八七年

名称	机种	日期
马里奥高尔夫	磁	2.21
马里奥美式高尔夫	磁	6.1
铁拳小子	FC	11.21

一九八八年

名称	机种	日期
超级马里奥兄弟 3	FC、磁	10.23
马里奥复归	磁	11.30
3D 赛车	磁	4.14



这是超级马里奥 1993 年推出的超任复刻版。

一九八九年

名称	机种	日期
超级马里奥乐园	GB	4.21
马里奥打砖块	GB	4.21
马里奥网球	GB	4.21
马里奥棒球	GB	4.21
俄罗斯方块	GB	6.21
高尔夫	GB	11.28
枪手	GB	???

一九九零年

名称	机种	日期
超级马里奥世界	SFC	11.21
马里奥医生	FC、GB	7.27

一九九二年

名称	机种	日期
马里奥绘图	SFC	7.14
马里奥赛车	SFC	7.14

一九九五年

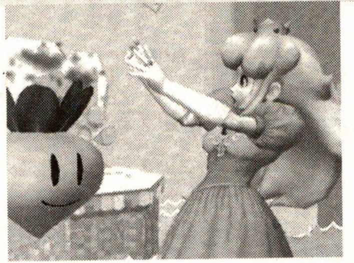
名称	机种	日期
耀西岛	SFC	4.21

一九九六年

名称	机种	日期
超级马里奥 64	N64	7.21

调查项目二 不能不谈到的碧奇

谈了谈马里奥，现在我们要谈谈在马里奥身边总是要出现的老朋友——碧奇公主。



说到碧奇，个人觉得她是个晦气到极点的典型角色。不知是因为马里奥要当英雄的关系，还是那个倒霉的蘑菇王国军备差到了极点，贵为公主之尊的碧奇老是被绑架这点真是令人“匪夷所思”。也许是碧奇本人过于迟钝的原因(大概我们可以把蘑菇王国的军备视为没有，所有国民都要自卫)，加上地位很高，反正每次出事，倒霉的就一定是她了(同时她也树立了“女主角就是要待在牢房等男主角来救”的典范……)。关于这点，我们就看在“没有更好的理由来编造故事”的份上不追究。而库巴那边到底是想要灭国呢、还是对碧奇公主有兴趣？从每次都用“绑架”的手段来看，我们推断还是后者较有可能。不过，乌龟的审美观和人类一样吗？还是碧奇公主长得很……

因为马里奥的憨厚吧，他的世界总留给人们一种如在梦幻的感觉，或许这也是为何马里奥系列很受小孩或女生及玩家的欢迎(原因：对正统动作游戏的热爱)吧！不过，如果没有这些东西的话，马里奥就不像马里奥了。

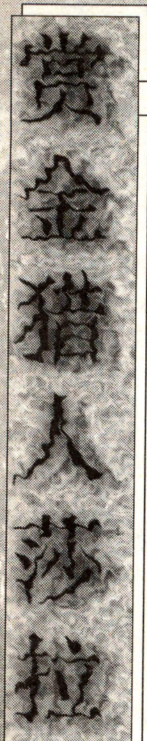
下回我将彻底分析各个人物，请勿错过！

难以查明日期的游戏统计

游戏	机种
超级马里奥乐园 2	(GB)
大金刚	(GB)
马里奥方块	(GB)
超级马里奥乐园 3	(GB)
马里奥 USA	(FC)
马里奥方块 2	(GB)
耀西的饼干	(GB,FC)
马里奥 64	(N64)
马里奥水管战	(VB)
耀西方块	(GB)
马里奥 64 震动版	(N64)
马里奥 RPG	(FC,GB)
耀西的蛋	(FC,GB)
马里奥网球	(VB)
瓦里奥之森	(FC)
马里奥赛车 64	(N64)
瓦里奥冒险	(VB)
超级马里奥乐园 3	(GB)
任天堂怀念名作 1	(GB)
瓦里奥乐园 2	(GB)
任天堂怀念名作 2	(GB)
任天堂怀念名作 3	(GB)
任天堂大乱斗	(N64)

游戏统计的说明

1. 本统计包括本篇外以马里奥为主角，但内容已和原来剧情脱节的作品在内。
2. 一部分的游戏主角已从原来的马里奥换成耀奇，自从耀奇在马里奥四代(Super Mario World)中崭露头角后，因为颇受玩家喜爱，所以也出了一些以耀奇为主、马里奥为副的游戏。
3. 与大金刚有关的游戏也列出来了。
4. 从《超级马里奥乐园 2》开始出现的瓦里奥，后来人气高涨，也出了他做主角的作品。



赏金猎人莎拉

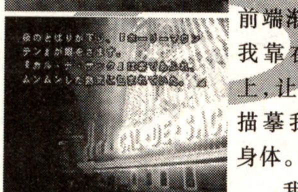
文/SILENCE

枪声，响起在一片虚无的夜里，就像漆黑的印符，将纸醉金迷的新东京，染出异样的虚无来。水珠，沿着我的头发，沿着我的腰身缓缓流下，划出温凉交加的暧昧意味来。

21世纪的东京，已经变成了世界上犯罪率最高的城市，到处弥漫着欲念贪婪的痕迹，到处飞扬着不能轻信的谎言。物质文明的过高发展，其代价便是人类精神败坏的加速，法律所具有的权威，仅仅是给以人们挑战的优越感，随之而来的，便是我们这类号称“赏金猎人”的边缘逐利者的存在。金钱的引诱，使得我们挺而走险，去惩罚其他为金钱而出卖灵魂的人。我们和犯罪者，就像是一个相对的存在，在这个物欲横流的社会里，似乎每一方的存在都有其意义。

我，莎拉·D·菲丝杰拉尔德，就是这诸多赏金猎人中的一员，并且依靠这两年的成绩，我居然获得了NO.1的称号。





毛巾擦着头发，指甲油在手指前端渐渐变浓，我靠在沙发椅上，让窗外夜景描摹我自信的身体。

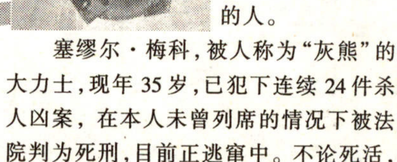
我想，为什么我一直没有遭受到失败，为什么在我枪底聚集了那么多恐怖的眼神，自信，就是其中的原因吧。

楼层，在道路的一侧团聚起一片冷峻，唯有几道投射灯光如利剑一般将楼群刺穿，使得一片灯光华彩之中，偏偏荡漾开了一团漆黑，仿佛暗夜之下有一道海洞开了它黑色的眼睛，容纳了一切不为人知的污垢，渐渐的变红，越来越红，终于化作了我手中的烟头，在废弃的楼群面前闪着，见证着这一片地区生活在黑暗中的人们，他们如同飞蛾，如果不是为了虚浮的繁华，根本也不会追逐光明，宁愿让黑暗腐蚀自己的灵魂。而在他们之中，更有着本身就属于黑暗的人。





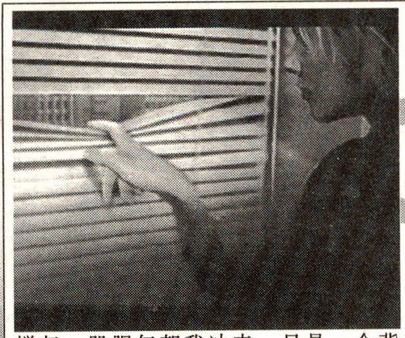
塞缪尔·梅科，被人称为“灰熊”的大力士，现年35岁，已犯下连续24件杀人凶案，在本人未曾列席的情况下被法院判为死刑，目前正逃窜中。不论死活，赏金90000美元。



我望着那一片纠缠如阴肠毒腹般的狭巷，等待着他的出现。三天前，我得到情报，他将要对住在这里的一个麻药贩子行凶，由此也让我在这里一连等了三天。在幽暗的小巷中，那丑陋而庞大的身躯被我挡住之时，它的主人脸上确实一片惊愕，难道他丝毫不懂苦苦守候猎物的辛苦？

“90000美元。只要把你带回动物园，我就能得到这笔钱。”

“你是……”痴愚的眼神一闪即没，顷刻便已在醒悟的同时变为本性的狞恶，



搅起一股腥气朝我冲来。只是一个背投,他那笨重的身躯便已和地面发生激烈的碰撞。但这杀人魔也不会是易与之辈,一声咆哮,他又爬起朝我冲来。飞腿重重的踢中他的身体,但我忽略了灰熊一般的体格抗打能力也是非常之强的,尚未等我反应过来,两条粗若大蟒的胳膊已经掐住了我的脖子,凶光在眼前闪烁,我却已呼吸困难。

冰冷的铁棍从边上的地面到了我的手中,随即变作一道凌厉的白芒,击打在他的脸上,骨骼碎裂的声音几乎在小巷中形成了回音。暴怒的左轮枪出现在我面前,但见惯这种场面的我,却在几近随意的冷哼下拔出了爱枪。



街灯辉映,冰冷的枪管瞬间点亮放大的瞳孔。我相信他一定已经看见飞起在我额头的那只奇幻的蝴蝶。无数次了,每当这只蝴蝶舞起瑰丽色彩之后,便会结束一个人的性命,使得无声无息,死得毫无价值但却有些浪漫。

“别,别开枪!”他一定想起来我是那一个赏金猎人了,也一定知道我枪管中为什么只装两颗子弹的原因。“我可以告诉你值100万,不,值200万的情报,只要你能绕我一命。”

蝴蝶随着杀意的冷却而已消失,我看着他,想知道那是怎样的值钱情报。

“雷纳德,雷纳德·加西亚,我也是偶然间听说,有关这个君临东京黑社会的……”

枪声惊起了一团猝烈而微渺的红光,灰熊已经倒在了地面上。分离开夜色而来的,却是几名装甲机动队员。装甲机动队,那是一群披着司法外衣的,罪犯和普通市民都惧怕的凶煞,在这没有秩序的社会里,他们依靠着绝对压倒的暴力俨然代表着秩序,所以,无论如何的情理在他们面前都无法通行。

“这是我的猎物。”我向他们出示了证明我身份的赏金猎人ID卡。“就算是武装机动队也没有权利横夺赏金猎人的猎物吧。”

但没有想到,回答我的,却是他们领队的一脸讪笑:“你能证明是你想看到的吗?这明明是被我们击毙的。”不容分说,他们骄傲自得的带走了灰熊的尸体,我看着那些代表法律的红光,不知不觉已经引燃在了眼里。

装甲机动57分署,到处挤满了妓女、小毒品贩子以及少年流氓的地方,使得这里污浊不堪。世纪初,随着日本严重经济危机的到来,失业现象屡见不鲜,物质的贫乏势必造成犯罪的堕落。甚而至于,政府也因此将新东京分作了三个地区:超高级住宅区、政治与商业设施分布的DOWNTOWN和ヘブン地区。这一地区的人们,从小就没有罪恶

概念，如果没有金钱，更无法明白正义、道德、信赖这些词语的意义，他们眼中，映着同样的混浊。

当我走入内部的时候，那些装甲机动队员的眼光竟然也是同样的模糊。那张获功申请书一定是他们此刻信息的源泉吧，一旦变成碎片又会如何呢？

“你！”

“我是来教你们赏金猎人的概念的。在法律上，我们赏金猎人和你们的地位对等，不过……”我冷然一笑，“我向来看不起你们。对我而言，没有同伴，没有组织，没有权力，但这才是真正的猎人。世界上最危险的事却是我自己最值得称耀的地方，也是我世上第一猎人的证明。如果以后让我遇上你们这种行为，决不会饶恕。你们知道，我的枪上向来只装两颗子弹，一颗是给我的猎物，而另一颗……”我指着那个红脸的头子，“目标就是向你这样傲慢的鼻尖。”



那人哑然说不出话来，但同时，那些装甲机动队员又一起望向我的身后。阿伦·罗依德，装甲机动特殊部长，缉拿罪犯最凌厉的人，正用冰寒的目光盯紧着我。他的铁腕不但是通缉犯的催命符，同时也是许多赏金猎人恐惧的对象。看着他我这电棍，一脸的彪悍，我却微笑道：“你好呀，我是莎拉· 菲丝杰拉尔德。不知您如何称呼？”

“你！我要以毁坏公文罪将你逮捕。”罗依德严厉的凶光暴涨了几分。我却毫不在乎，这个世上能够贸然对我进犯的人并不多，随便说了两句，我走出了门外。明显能够感到身后的目光几欲噬人。



但我没想到，走出门时，分署职员叫住了我，却是装甲机动队本部部长找我。

经过了这一片住宅区，满目都是金粉银装的人间繁华极至，但映在眼中，那种显而易见的奢华欺骗却让我深深厌恶。大厦的最上层，让一切彼此拥挤的楼群和灯光蜷伏，这种权势感，不管是任何人，面对着这样的优势，都会引来一阵缄默。而装甲机动队绝对权威的本部部长安东，眉眼之间那种从容从何而来也就不难理解了。

“雷纳德·加西亚……”照片只是一件没有生命的东西，但那上面印着的人影，却分明露出一股残暴的邪气。不出所料，来自装甲机动队的依赖正是捕获东京最大的犯罪头子，君临“ホ－リ－マウンテン”的雷纳德·加西亚。21世纪初，新宿一带废弃化，被改称为“ホ－リ－マウンテン”，经过将近半个世纪的发展，在五年前，一名天赋其才的领导者雷纳德·加西亚横空出世，通过他出众的统率能力，将这里改造成为最大的非法地带。而雷纳德本人也被称为“ホ－リ－マウンテン的君王”。

“为什么不依靠自己的力量？是装甲机动队无能为力了？”面对我的质问，这个中年男子却一脸坦然。这已是一天之内第二次听到这个名字了，回想起灰熊提到的时候那种骇异的表情，我已经可以确认，这其中一定有不简单的黑



幕。

“报酬200万,先付一半,事成之后一次结清。”

“500万。”因为预感,我不假思索的说出了这个价钱。

“……可以,就这么定了。”没有一切多余的曲折,顷刻之间,我便要面对赏金生涯中最大的猎物了。以后每每想起这一切发生的如此之快,也就使从来不信命运论的我相信了其中有些事是前定的。

一辆垃圾搬运车缓缓驶过街区,那些持枪的防卫人员并没有作过多的盘问,一旦失去利用价值的物质,通常也会这样被人忽视吧。废楼后部的阶梯到处都是岁月留下的污秽,我拾级而上,仿佛也在经历一个犯罪的过程。我脱下伪装的外衣,露出一身紧身皮装的本色,在楼顶用望远镜锁定住了那幢叫巴莱丝·雅典娜的白垩色大楼,那里正是雷纳德·加西亚的根据地。那里的防卫甚至超出一般人的想象,任谁都无法轻易潜入……

一团红影打乱了我的观察,却是一个红发少女站在楼边,似乎要跳楼。这个时代,这个地区,自杀之类的事司空见惯,相信很多人都可以做到漠然旁观的,而我,生来的职责本就不是为了救人。但不知为何,但那一团红发在空中飘浮时,我不知不觉也跃在了空中。我们急速坠落,地面骤然扩大,落地之前,我手中的绳索及时的钩住了她。

在地下诊所的时候,我看着瞳孔涣散、手脚冰凉的红发少女,很不明白自己为什么要救这样一个毒品中毒的人,当经过急救仍未摆脱濒危情况的她,嘴上喃喃的呓语却让我分外好奇。

“安迪,你是爱我的吧……”我不明白她嘴上的“安迪”是谁,但随即在她胸前发现的婚礼请帖上得到了答案:新郎－安迪·R·托乔,新娘－凯特·嘉·奥哈拉。

新东京湾,J·德卡梅隆三世号豪华游艇。还有一个小时就要进行仪式了。而我这时也想起,那个安迪·R·托乔根本就是雷纳德的得力助手。我猛然站起,惊讶于集会来地如此轻易。一个小时后,雷纳德是必然会出现在那艘游艇上的吧,这500万的赏金就这样唾手可得?

快艇分开疾风的动荡,深夜的海面被我搅成一阵凄厉的颤抖。灯光在海面飘染出一层油彩,如同山一般,那令一般东京人羡慕不已的豪华游艇兀立在了面前。时间刚好,我从船头跳上,但没想到迎面而来的却是激烈的枪击声和凌乱的惨叫。我冲入礼堂,面前的景象让我深深打了个寒战,到处是血,一百多具穿着礼服的尸体塞满了整个厅堂。尸体丛中一袭白色礼服异常醒目,看来雷纳德的弟弟一般的臂,这次婚礼的主角安迪已被枪杀。我一惊,立刻在尸体丛中寻找,却并没有发现雷纳德的存在。



风声骤起,我跑出一看,不自从何而来的一架武装直升机呼啸冲来。冰





冷的狞笑，暴戾的目光，那正是被人们称为“ホ－リ－マウンテ帝王”的雷纳德·加西亚。我正要拔枪，却突然发现，甲板上竟然还有一名男子举枪对着直升机，那种镇定，那种自信，我一眼就能看出是同行。但为何这里还有其他赏金猎人的存在？

直升机如鬼魅一般的转过，嘶然一声。直觉告诉我，那家伙一定是朝游艇发射了导弹。我和那个不明来历的男子几乎同时跃入了海中，海水的凉温陡然吞噬身躯的时候，游艇在通天的火光中爆裂，而那直升机却已飞远……

微烫的水，洗去我身上的疲倦和油污，恰似艰险考验后接受的一个洗礼。

这里是废楼地下的一个秘密设施，也是我好友科科住的地方。我可以通过这里电脑上的情报网得到最新的动态。“装甲机动队特殊部队将有一番异动。”带着疑问我离开了废楼区。

穿过树林，进入高级住宅区，从地下车库的电梯直接上顶层，总共四道电子密码锁一一打开，便是我最安全的家了。在这里，我可以放弃一切的戒备，无论如何的大意也好，危险总能被隔绝在警备系统之外。

然而，这一天，空气中些微的异样却又使我懔然产生了戒备。我慢慢移步到书架后，打开密室。

“真是了不起的收藏呀。”在布满枪支的墙前，一个男人淡淡说道，他却正是装甲机动队特殊部队队长，罗依德。

“不请自人，这样子闯进女士的房间，能算是绅士的行为吗？”

“只是来察看一下罢了。”他不理会我的揶揄，顺手拿起了一把挂在墙上的手枪。

他的行为让我恼怒异常。“这里的枪不允许外人动，不然算作违法。”

“有什么根据。”

“这个就是。”我亮出赏金猎人ID卡，但没想到，罗依德居然一枪把它击穿。

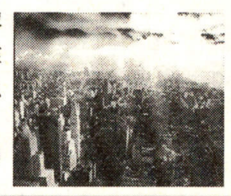
“在J·德卡梅隆三世号豪华游艇上误杀无辜市民，你的赏金猎人资格已被剥夺。”

“你胡说什么，在那里我一枪都没开。”

“这是没用的，在我们的停尸间里，躺着的尸体上，就有你手枪的子弹。”

片刻，我就明白过来这是怎样的一个阴谋。开枪的同时，我一跃而出，外面却有机枪扫射在等待着我。精良的装备，极具杀伤力的武器，那正是装甲机动特殊部队，服务于政府和表面合法集团的武装组织，是罪犯们闻风丧胆、正人君子不屑靠近的恶魔。我躲在柱后，按下按钮，天花板上立刻喷出紧急灭火用的二氧化碳，搅混了视线，同时我跳上床，通过连接下层的秘道脱身而出。

就是这样，还没有开始，就已经结束。世间第一的赏金猎人，就此被剥夺了唯一可证明自身价值的东西？500万的泡影，此刻像是一阵幻像，虚假的令人窒息……



（未完待续）



橘右京

残片……

一天一地的殷红和笑靥斩杀，随后，便是落满了中出刀，在无声呐喊中着红色的迷茫。在意念弧光，眼眸的正中，逡巡掩埋起了一切的呼喊和无边无际的地底，

流派：神梦想一刀流

武器名：自作无铭

出生年月：明和元年（1764）9月20日辰时（午前8点）

出生地：近江甲贺群马杉村

血型：AB

身高：5尺8寸（176cm）

体重：41kg

兴趣：刺绣

家族构成：无（但希望有）

珍爱的宝物：了解真正自己的女性（小田桐圭）

喜欢的东西：孤独的感觉

讨厌的东西：真正的孤独

尊敬的人：无

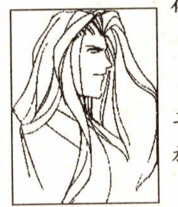
复杂的感情：无法融入太平之世的沉默的自己

对于剑道的思考：压在背上的恐惧

平静时所想的事：与圭一起生活

橘右京，“侍魂”中孤独的旅人，一直为了执著于心目中的女性而四处奔波。剑光凄冷，血沫逐渐染红了衣襟，而眼中始终不曾散去的怅惘，却不是那些哭着喊着跟在身后的女子所能明白的。

没落的武士后裔，母亲早亡，留给他的只有一身病气和一把冰冷得不带一丝感情的刀。他的生命，就像是苍白无力的秋萍，任由飘零而不知何时就会凋落。直到有一天，带着点黄昏落寞的山崖，小田桐圭，领主家的女儿，翩然出尘的站在了面前。右京代她折下了一枝花，使她能够把花交给母亲。

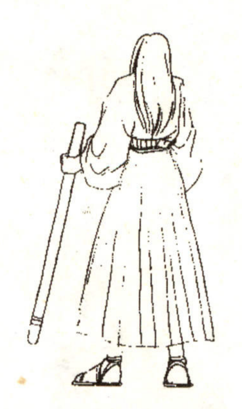


“右京先生也喜欢花吧。只有立在枝头的花才可以在心中盛放。”

似是一种感悟，心中被打动的橘右京，暗暗立下了“为小圭找到绝世之花”的誓言。接着，便是魔界之花用其瑰丽的幻光招引着怀着各种目标的人们，剑与血的飘摇江湖上，也就此多了一阵凄凉的咳嗽声。

橘右京这个形象，是标准的大和武士了，一生羁旅，困处执著，虽不言于声，但诚信二字则用

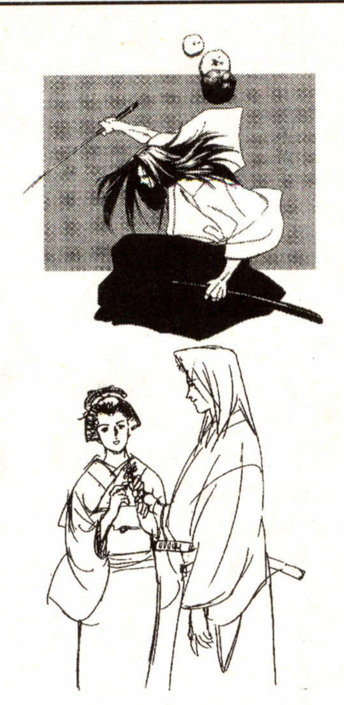
生命去贯彻；性格中的内向孤独，易感物伤怀，又十足的再现了大和文明的物哀精魂，之所以在日本玩家心目中有较高的地位，是不奇怪的。另外值得一提的是，橘右京出寻魔界之花的出发点却是比较靠近欧州的骑士文学，自镰仓幕府以来，日本文明的开化虽然还没有形成明治的繁荣，文化思想却已有了一些部分西化的可能。放在一部游戏之中，其人物内质含量是够高的了。



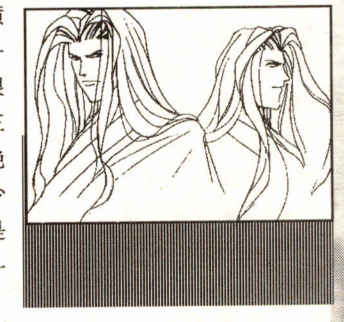
考橘右京的人物原型，一般都说是在日本剑道历史中留下与宫本武藏决战岩流岛佳话的佐佐木小次郎，从某些方面看，是不无道理的。佐佐木小次郎，富田势源之高徒（另一说为钟卷自斋之高徒），出师门自立岩流，游历诸国未遇敌手，至小仓细川家任兵法指南。1612 年 4 月，宫本武藏从京都来，作客于其父门人——任细川家老臣的长冈佐渡之家，闻得小次郎之高名要求挑战获准，地点定在于关门海峡上的向岛（又称船岛，后来为纪念这位小次郎才改称岩流岛），除藩主、家臣检使官、警固武士之外，其余一概不准登岛参观。决斗当日，约定的时间——辰之上刻（上午 7 点至 8 点 20 分）早已过去，却仍不见武藏的踪影。在众人疑怒焦燥中，直至近午，方见武藏自下关（相距约 2 公里多）乘舟姗姗而来，他故意如此拖延时间，其目的为使对方因久等不耐，产生疲惫与愤怒的心浮气燥情绪。小次郎虽也早已洞悉其意图，奈何毕竟由于年少气盛，终还是无法加以自制镇定。待武藏至岸边，小次郎愤然起立，并怒责其违时，言罢拔刀，却将刀鞘怒掷于水中。武藏见状便调侃：“焉有胜者把刀鞘舍弃之理，看来今日你必输无疑了”。暴怒的小次郎举刀上段猛然下砍，武藏以刚







才在舟中用木框削成的木刀，将其拨开并加以反击。小次郎的刀尖虽把武藏的卷（束额的布带子）一刀两断，并在其额上划了一条血痕，但他的头顶结结实实地承受了武藏重重的一击。武藏注视倒地的小次郎一会儿，欲再补上一刀时，撑起身的小次郎猛横扫一刀，把武藏垂在膝下的足裙斩开一条三寸的裂口，而武藏的木刀，再度在小次郎的肋腹上狠狠地一击，当场使其肋骨碎断，口鼻喷血而亡。小次郎时年仅18，武藏为29。在小山胜清的四卷本小说中，对于这段重要的决战着意突出的是武藏战前心理和思想境界，佐佐木似乎除了死于焦躁外别无着墨之处。但实质上，经过这场决战，武藏剑道思想的“万物一空”体系也逐渐完成，佐佐木所抨击的“不守诺重信”也成了武藏一大兵法家(剑道古称兵法)境界的表率。联系到游戏中，橘右京为外物(感情)所迷，执着一生而不渝，倒是和佐佐木的性格有些接近。



按传记和小说记载，佐佐木死后，门人悲愤欲绝，纷纷欲寻武藏报仇，而武藏甚至背上了一些“卑鄙”的恶评，可见这位橘右京的原型也是很重感情的人物。不过，日本受禅宗思想影响的“三道”之中，剑道与茶道最注重“道”的成份，虽不绝七情六欲，像橘右京那样为伊人不断吐血也是少见的了。现代剑道教科书上开宗明义讲的便是“调心为上，健体为下”，和我们游戏中见惯的“一击必杀”的“酷劲”相比，有了不少偏差。

橘右京的必杀技“秘剑·燕返”，直接来源于佐佐木小次郎的成名技“燕返”，但略有不同的是，游戏中是纵身翻跃，以刀的离心力直接斩杀敌人，但原型似乎是讲究以跳在空中下坠时的重力压制敌人的武器，从而取得空间致杀的优势。这在游戏中较难于表现，于是改成杀着，更直接了当了吧。

朔造橘右京这类人物的准则是“反向添加”，既是剑道的达人，那就免不了吐两口血，加上了孱弱的体质，以缺点为优点。胜利后尾随的美女反衬对小田桐圭的忠贞。正如天草，邪到极处，也就美到极处，商业化的人物性格朔成，是不会偏此左右的。

中国历史与日本漫画（中）



上期我们总结了日本历史型漫画家，尤其是横山光辉创作历史型漫画的规律性问题。这次我们将就一些著名历史型漫画家的作品进行一些论述性的总结。

横山光辉的《史记》

漫画《史记》非常真实的将《史记》原书内容改编成漫画形式。面对《史记》，浩瀚的史料，漫画《史记》仅收入部分比较吸引读者的史料加以阐述，再通过横山光辉增添汇集相关资料，使漫画读起来更为轻松流畅。

漫画《史记》跟一般历史漫画最大的不同之处，在于以《史记》史籍为范本，所以原本中“纪传体”编写方式也移植到漫画版中。结果使得漫画版《史记》成为一种新的历史漫画格式：纪传体的历史漫画。

寻常历史漫画大多以“时空”为线索完成历史事件的描述，这种情况跟历史史籍的“编年体”类似。整个历史相关人、事、物都在同一时空下同时进行，作者可以用“时间”（如某一年发生某某大事）、或“空间”（某地发生的某某事件）来划分作品章节。这种形式允许作者可以不断加入新要素来烘托当时的历史事件，也让读者可以对整个历史进程有全面性的观念，比较容易营造出作品气势及节奏变化。

但“纪传体”的漫画《史记》却非如此，整部作品依“人物”划分成小单元。每个单元所要呈现的故事背景都是以此人物为重心，其他事件都属于无关元素可以完全舍弃，最多就是轻描淡写带过，所以创作者在下笔前就必须完全构思好整个“人物一生”所要描述故事的起承转和，中间很难有机会允许创作者多作补述，因为其他角色全为烘托主角本身剧情的陪衬角色，若多加补述则会破坏作品的整体性，而使那一段“补叙”成为不搭界的画蛇添足。

“纪传体”这种单纯干净的叙述模式在文字作品中一般不会发生问题，反而因直线进行故事描述更让读者清楚读出此人物相关事件，但纪传体模式若运用在注重剧情、表现效果的漫画上，却是一件相当困难的工程。

首先，纪传体漫画会发生动感不足的问题。因为剧情铺垫全在主角一人身上，周遭的人事物是为了让主角进行下一步动作而采取“互动”，所以

周遭配角、事件、物体会变成“被动式”元素而被读者遗忘，就无法在读者心中留下“这些角色也在作品中存在”的印象，全变成了活道具。

如漫画“名宰相·管仲”中叙述齐桓公与宰相管仲的故事，篇末说到了齐桓公死后五太子争位作乱，任桓公尸体腐烂数月未得安葬一事，却又在“漂泊的霸者·文公”讲述晋国公子重耳（晋文公）未登位前流亡齐国受桓公器重，然后重复五太子作乱的历史描写。读者依纪传体漫画模式阅读，一连贯看下来总是会觉得重耳故事怎么又回到之前章节的桓公故事？然后可能要花一点精神才能弄清楚桓公跟公子重耳的先后及关系。这都是因为重耳跟桓公的故事在同一时空中同时进行，而纪传体模式因只注重主角故事描述，所以无法提供读者全面性历史背景。如果依一般模式，就会把重耳公子安排进齐桓公的故事中，让读者一起了解各国间的互动情势，重耳跟桓公也会有互动性情节发生，不至于发生桓公故事里像是根本没发生重耳投靠一事，却又在重耳的故事中出现投靠桓公情节，导致桓公角色成了个活道具被三言两语带过，读者也看得一头雾水。

“动感不足”的问题接下去就会产生“无法互动”。因为配角全是被动的，根本不能产生与主角同等式地位重的效果，两者之间就缺乏戏剧性互动，而仅剩下“结果”的产生。漫画其实不重视“结果揭露”这件事，而在于戏剧性过程营造出读者的期待感，然后结果的揭露满足了读者这种期待。纪传体漫画却剥夺了读者期待感。

举例来说，两方交战，双方尔虞我诈会是戏剧高潮的重点。以一般作品手法描述，就是介绍双方的状态、策略、想法如何，先让读者掌握有一些信息提升对结果的期待感，在战事进行时更可以趁机加入各角色心理描绘，让过程丰富热闹，读者对最后的结果揭露就会有一股期待感。但纪传体漫画则会处理成主角这方的状态策略，然后以简短文字叙述敌方状态（因为纪传体不允许切换主角视界），最后主角一方获胜。试想这种叙述模式如何提升读者期待以增加作品戏剧性。

横山光辉怎么可能不知纪传体漫画会有这个致命缺陷，但却仍然坚持采取此模式。其道理可能是横山光辉创作漫画多年，应该有尝试新创作模式的想法，是以大胆采取纪传体模式来进行自我创作的提升。虽然致命缺陷让漫画《史记》的表现有点闷，所幸横山光辉的说故事技巧高明，还不至于让体制问题完全剥夺其历史漫画的趣味。

横山光辉目前仍进行漫画《史记》的创作，或许日后可以试验出纪传体漫画的创作模式也说不定。令人期待。

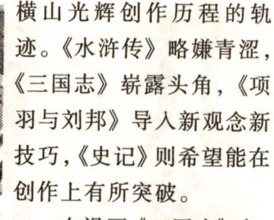


杨慎《临江仙》





横山光辉的《项羽与刘邦》及《三国志》



把《项羽与刘邦》及《三国志》两部作品一起评论，是因为这两部作品的创作模式属同一种，也是最典型的“横山光辉模式”。所谓“横山光辉模式”就是众多角色人物大串场。横山光辉极擅长处理多角色同时出现的场景，并让该场戏中各角色恰如其份表现，更重要的是不会让事件因此失色。

很多历史漫画创作者在创作时，心中已依个人喜好预设了主要角色、次要角色之分，然后在剧情推演中给予其不同份量的戏份，甚至还利用各种强调效果的方法来提升主要角色的光采。这样的历史漫画就会变成这几个漫画创作者偏爱角色的个人秀，而且时常发生角色光采过头，盖过事件的重要性，发生喧宾夺主的情况。

横山光辉的作品不容易发生这种情况，因为他把握着一项原则：让历史事件的真相来决定角色的戏份。也就是说他漫画里的角色都是为了历史事件而存在，真正通过角色互动创造属于这些角色的历史故事，所以角色各尽其职，历史事件也能够完整呈现在读者眼前。

横山光辉历史系列作品的完成时间顺序是《水浒传》、《三国志》、《项羽与刘邦》，最后是《史记》。可以很清楚看出横山光辉创作历程的轨迹。《水浒传》略嫌青涩，《三国志》崭露头角，《项羽与刘邦》导入新观念新技巧，《史记》则希望能在创作上有所突破。

在漫画《三国志》中，横山光辉以史书《三国志》为主，辅以《三国演义》的说法，另外再取稗官野史传说作为书中事件的附加说明，使得漫画故事变得活泼起来。横山光辉对《三国志》角色造型下的功夫也最深，其笔下人物模样原本都颇相似，或许是因为三国故事众多人物个性鲜明，迫使横山光辉需要挖空心思创造出特别的角色造型。所以后来漫画《三国志》不但能改编成电视卡通，后来还曾做成“横山光辉三国志”的电玩软件，足以证明横山光辉当时所花的心血没有白费。

漫画《三国志》故事浩浩荡荡长达60集，也是许多漫画望尘莫及的纪录。由于如此长篇创作，及横山光辉历史事件决定角色戏份的方式，所以漫画《三国志》几乎钜细靡遗把史书《三国志》的故事完整讲述出来，这也是后来难有作品能出其右的原因。忠实呈现历史，不夸张戏剧效果，以最详实史料传达历史故事，是横山光辉历史作品中最难能可贵之处，也是其作品可长可久的原因。

在漫画中横山光辉也尝试解释三

国故事中一个亘古之谜：诸葛亮的木牛流马到底是什么？横山光辉在漫画中以一种独轮车来解释历史小说中诸葛亮发明可以自动运输粮草的神奇车辆。这种运输车辆只靠单轮行走，所以不受地形限制，可以提高运输效率。而故事中木牛流马头形装饰物内装有限制车轮转动的卡榫，当敌人要来抢夺粮草时，可以将装置旋转使车辆无法行走，敌人就无法抢走粮草。甚至后来司马懿还抢夺几只木牛流马并加以仿造，诸葛亮就得以运用此机关使司马懿无法顺利运送粮草，再趁机夺为己有。

可惜这种想像太过简陋，未能把木牛流马的神奇解说完美。照历史小说中所述，木牛流马的功能不仅不受地形所限，更重要的是能日行百里运送粮草，而且无须喂食。虽然横山光辉尝试以现实可行的方式来解说木牛流马，避免沦为历史小说中这段神化诸葛亮的情节，但显然无法成功，毕竟小说的描写实在太过夸张，到目前为止还没有人可以真正找出木牛流马到底是何种神具。

由于漫画《三国志》把横山光辉的名声推至巅峰，因此当出版社编辑部提议下一部作品以“楚汉相争”为题，横山光辉有些犹豫。一方面因为挑战性不高，另一方面因为“楚汉相争”的故事已经有许多漫画家都画过，横山光辉认为可讲的都被讲尽了，自己无须狗尾续貂。但刚好那时读到江户时代一部论及此段历史的《汉楚军谈》一书，对书中把中国兵法书写进历史的作法颇感兴趣，因此决定拿漫画《项羽与刘邦》来作试验。

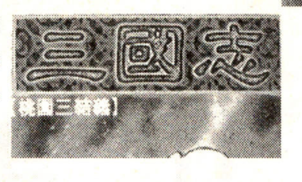
于是横山光辉比照漫画《三国志》的方式来构思漫画《项羽与刘邦》的绘制流程，但他却把重点放在兵法如何运用在漫画里，同时思考如何把历史上其他名人的故事，巧妙移植到书中角色未被史籍言明的故事。在“楚汉相争”故事内容跟兵法考量下，他心目中首要人选自然是用兵如神的韩信大元帅。

由于横山光辉试图在既定创作模式里加进新原料，所以漫画《项羽与刘邦》出现了一个横山光辉作品中少见的现象——个人英雄主义。在横山光辉把兵法书上的谋略藉笔下韩信兵符一挥，原本史籍中未对韩信如何用计以寡击众情节多加描述，在漫画中却得到很好的描写说明。不仅韩信受到横山光辉的宠爱，连书中懂兵法的张良也是受益者，双双成为漫画《项羽与刘邦》中最耀眼的明星英雄。这大概是横山光辉所始料未及的吧！

漫画《项羽与刘邦》故事起自《史记》中记载秦始皇梦见红蓝衣小孩争夺日轮，一直到项羽共战胜刘邦72次，却输给刘邦最重要战役而在乌江自刎结束。但横山光辉描写刘邦的漫画故事却




尚未完结，在漫画《史记》中刘邦登基为汉高祖后如何迫害当时辅佐他的功臣，及在《项羽与刘邦》中锋头最健的韩信都有后续故事的补述。只不过韩信一定没想到，当时意气风发的他，也会沦落到被斩首的下场。



横山光辉的《水浒传》



横山光辉在着手漫画《水浒传》的工作编绘时，遇上了一个大难题：这本中国历史小说中的好汉全都是坏胚子。这使得他不知如何处理书中的故事。

中国历史上著名的《水浒传》评论家金圣叹曾说，梁山泊的108条好汉都是坏蛋，而这种结论同样出现在道德标准与中国不同的日本。在中国社会标准中，梁山泊最后改邪归正，协助朝廷完成安邦定国大业，做到“浪子回头金不换”。虽然日本可以认同这种游侠式英豪行径，但梁山泊好汉不乏打家劫舍、欺善凌弱的恶性行为，在日本都无法认同为英雄行径。

横山光辉为避免这些好汉行径引起争论，也曾对古籍断章取义，在《水浒传》中不符日本道德标准的盗贼，完全被排除在其描写名单之外。于是他避开这些可能引起日本社会争议的角色人物故事不谈，甚至有些可能会造成双重评价的英雄行径，他也采取“问题行为不表”的作法，以免造成日本读者不接受作品之虞。如武松手刃潘金莲、西门庆后又因逃亡而杀害无辜数十人，如果照小说内容全数画出，对武松的评价可就难以断定，所以采取断章取义之法，可能是较为妥当的处理方式。

但横山光辉如此作法是否有损内容之完整？于是他为漫画《水浒传》竟采用历史漫画最难发挥的“纪传体”模式，这样一来他就可以单独个别介绍《水浒传》里真正的英雄好汉，也不怕损害到作品本身的完整。这种似乎不够光明磊落的取材方式，完全为了对应漫画读者阅读习性的需求，不是故意对原作做恶意删节，应属可原谅之行为。

漫画《水浒传》是横山光辉的早期作品，书中技法较为生涩，从此可以看到横山光辉创作生命成长的历史痕迹。

待续



"集中营"的日子

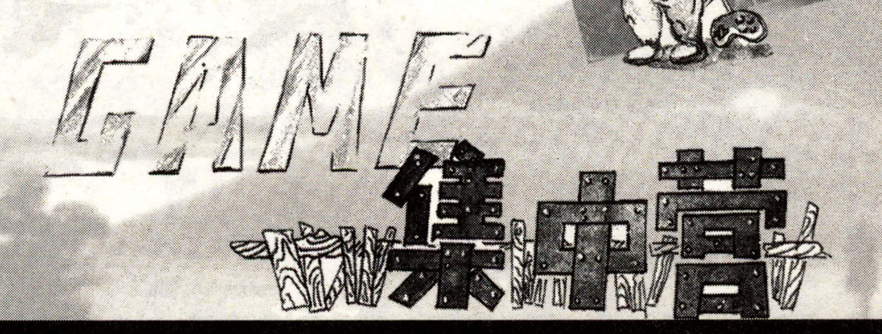
《电软》怀旧录之二

文/王观之

集中营的日子重新复活，希望不会让您期待过久。隔期的理由应该是作者的懒散，只希望能再续您和我们少年时代一个美好的梦想。

引子：

既然前面讲过，80年代末期和90年代初期就有小霸王和新星参与游戏业，为何还称先锋卡通为中国游戏业第一个吃螃蟹的人呢？道理不难理解，小霸王和新星不管商业运作如何成功，规模如何了得，终其所为，一言以蔽之：盗版的干活。这固然是由当时的社会环境和技术水准所致，但也引起一群有技术、有理想、有血性的知识分子拍案而起：鬼子能干成的，中国人为什么不能?!



只见过猪跑的人

在先锋卡通的大旗下，便啸聚了这样一群血气方刚的技术人员。有钱的出钱，有力的出力，有人的出人，不出半年，一个有三四十人的电子游戏公司便有模有样地建立起来了。

当时公司注册的名字似乎叫“先锋卡通公司”。为什么叫“卡通公司”，后面再加解释。

“先锋卡通”的核心人物是边晓春，负责整体策划和管理。兰老师负责 8 位机硬件平台的开发。他们原先都是一所科技类大学的老师，应该是技术专家型人才。由学者到经商，由“空谈”、“务虚”到“赚钱”、“务实”，对他们而言，是不小的转变和挑战。因为是一个新兴的、有发展潜力的高科技企业，颇吸引了一些有才华的大学计算机专业毕业生，象清华、理工大的研究生、本科生都有加入。他们有的是理想、有的是干劲、有的是兴趣、有的是冲动，但缺乏经验。这经验不仅指游戏业的经验，这是当时任何中国人都没有的。他们也缺乏工作经验、商业知识、行销技巧。做电子游戏是否做了周密的前期论证，无从知晓，这个必须或不可缺少的程序对于当时的先锋卡通可能都是太苛刻的苛求了。电子游戏对于所有的中国人，都是只见过猪跑，没人知道猪是怎样诞生、怎样长大、怎样喂养、怎样屠宰、怎样出售、怎样分配。好了，只要见过猪跑就好，让我们养猪吧，一定会养的肥肥的。这么多人喜欢吃猪肉，一定会卖个好价钱，一定会赚个满坑满谷。就这么简单，先锋卡通开张了。

没养过商品猪的猪馆

话题回转一下，说一下为什么一个做电子游戏的公司会叫“先锋卡通公司”，而不是叫“XX 电子游戏公司”或“XX 电子公司”或“XX 游戏公司”，或现在时髦一点叫什么“XX 娱动工场”或“XX 数码公司”……

写这段文字的时候，刚好北京奥运申办成功，大江南北，一夜狂欢真是暖风吹得国人醉，直把北京做悉尼。想起 8 年前北京两票之差败给悉尼，物换星移，不禁感慨万分，唏嘘不已。许多人都会记得，那时北京申办奥运的狂热和期盼绝不亚于今天，举办奥运的荣耀和辉煌照耀着每一个中国人的心头。当然巨大的商机也诱惑着每一个有商业头脑的人。我敢保证，2001 年 7 月 13 日夜里庆祝申办奥运成功的碰杯声，有些人听起来更像金币碰撞时的叮当做响，象索尼克穿过金环那样爽快和悦耳动听。在一个商业社会中，申办奥运除了荣耀的激动外，金钱的诱惑是显而易见的，是不可抗拒的。7 月 13 日的夜里，我一位不久前买了北四环房产的朋友打来电话，第一句话就是：“万岁，我的房子升值了！”他是北京申办奥运的狂热支持者。

而在 1992 年，北京第一次申办奥运的前一年，几位年青人也在想着为北京申奥做些什么。粗俗一点说，借申奥东

风能得到些什么！做一部卡通电视片！对！做一部“盖了帽”的卡通片！用一个个体育幽默串起来，用百姓喜闻乐见的动画表现出来，政府一定支持，百姓一定愿意看，社会一定会轰动，“阿堵物”一定滚滚而来……什么是“阿堵物”？看看《世说新语》。什么是《世说新语》？算了，反正是商业社会，市场经济了，告诉你吧：古代人封建，知识分子臭酸臭酸的（晋朝知识分子不穷，所以不能说“穷酸”），不好意思说“钱”字。可是有时候又躲不过去，只好用“阿堵物”来代替“钱”字。1992年中国还不像现在这么“邪乎”，这么有“钱途”，还处于“心照不宣”的朦昧状态。

因为要做宣传奥运的卡通片，所以先锋集团投资成立了“先锋卡通公司”，名正言顺也。

整体策划定了，为配合申办奥运，制做一套体育幽默卡通片，由十几个体育小幽默构成，有足球、跳高、排球、铁饼……每部大约5分钟。既然是幽默，当然以搞笑为主。当时播放一部动画片，电视台只给50元，还不够来回的车费。不过不要紧，可以搭配广告，一定会赚钱。剧本糙了点，不要紧，导演可以临时发挥嘛。再精练一下，修改修改？别，艺术家最烦别人改他作品，关键还是要请一位好导演。当时国内动画业经过十几年的荒漠化，只有硕果仅存的几位，挑选的余地并不大。而经历过市场经济洗礼考验的几乎没有。最终雀屏中选的是一位中年导演。他导演的一部品味很高、风格独特的卡通艺术片曾在国际卡通展中获得金奖。应该说，他不但见过猪跑，而且养过猪。不过问题在于他养的并不是商品猪，而是并不准备出售的种猪。经过一个秋天的筹备，经过一个冬天漫长而又令人窒息的等待，片子终于拿出来了，但随即被锁入先锋卡通老板的保险箱。老板没有完整看过这部价值50万元的金子般的录像带，因为“惨不忍睹”。他甚至没有讲一句责备的话，抱怨的话，愤怒的话，宽慰的话，自嘲的话……一句也没有。因为这部卡通片制作之低劣远远超出了他预备好的失望。真是应了中国古代的那句话：“哀莫大于心死”。

那是个寒冷的冬天，是近期厄尔尼诺现象猖狂以来的例外。可以责备许多人，从经理、导演、编剧、美工、描图、音乐（噢，没有音乐，只有令人莫名其妙甚至愤怒得想哭的笑声）、配色（噢，没有颜色，导演想做一部黑白风格的动画）。可以责备所有的人，也可以宽恕所有的人。因为到今天国内都还没有一部成功的商业动画片，何况是上一次8年前的申奥时期。还有可以宽恕的，好的美工都去合资公司给外国动画做加工。时间太仓促，50万的“阿堵物”怎么可能做一部“精品”？这一切的一切都是真的，而且是今天还在不停上映的故事。惟一可以反省的是：怎么说也不能做这么差！

游戏创意与群众运动

在幽默体育卡通片制作和失败的同时，电子游戏制作已经在独立运作中。懒得注册新公司的游戏部便继承了“先锋卡通公司”的衣钵，这就是为什么卡通公司不做卡通，游戏制作不叫游戏公司的原因。

卡通公司的几个人并入了游戏部，成了可有可无的资料部门。其中就包括后来在《电子游戏软件》中大出风头，人气极旺的“龙哥”。那时他刚刚高中毕业，18岁。

卡通片的失败并没有影响开发游戏的热情，相反，游戏成了先锋卡通的唯一业务和唯一希望。先锋卡通除了行政后勤人员外，可以分成两类人：技术人员和非技术人员。技术人员包括程序员、美工、机器维修、硬件开发等。而非技术人员包括了策划、资料、测试、行销等。一般而言，两类人员是相辅相成，互不可少的。但在实际运作中，技术人员往往因其专业知识而占有核心领导地位，在高科技公司中尤其如此。看看国内各网站的CEO，似乎懂技术天然就应该做总经理，这是当今中国一个令人头痛的通病。这原因很复杂，除技术人员不能摆正自己的位置，没有自知之明，社会缺乏有经验的职业经理人外，还有许多说不清道不明的原因。很容易，非技术人员成为可有可无的了。曾经有一段，失败后转业归顺的卡通部就面临着无所事事的尴尬境地。怎样发挥自己的作用，怎么找到活儿成了这几个人的当务之急。

这期间，对于开发什么游戏并没有明确的定论，方案很多，但都流于形式和空泛的讨论，真正的游戏创意和剧本极其缺乏。征求剧本搞群众运动成了当时的选择。当时电子游戏还是方兴未艾，还不像后来那么“臭”。当时的大学生几乎都玩过任天堂八位机，加上受过高等教育，好创意好剧本好作者一定可以发掘出来。于是一场征集游戏创意的群众运动开始了。首先拟定了征集游戏创意的招贴，投稿即赠奖品，大概是雷诺圆珠笔一支。一经采用，即付重酬等等。然后雇佣了几位经济困难、急需勤工俭学的大学生到北大、清华、理工大、北师大等高校挨楼挨户散发。那批学生大部分来自农村或偏远地区，非常诚实和负责任，为挣几十块钱，要上下十几层楼把传单塞进每一个男生寝室。

反应比预想的还要热烈，创意总有二三百份，涵括了几乎所有的游戏类型。有些厚厚的十几页，上万字。有些是整个寝室七八个大学生联署的。大学生听说要做中国人自己的游戏，都兴奋异常。每天都有络绎不绝的来访者、志愿者。一时间，座落在白石桥的先锋卡通公司成了中国游戏创业者的重镇，资料部(原卡通部)也成了繁华之地。

这场“运动”持续了两三个月，可称是轰轰烈烈、忙忙碌碌。但由于征集者和创意者都缺乏起码的经验，都不知道什么是游戏创意，游戏剧本应该怎么

写，因此兴奋忙碌了几个月后，回过头来看，几乎没有能用的剧本。对于这次活动而言，应该是以已开花不结果的失败告终。但它有了最初没有想到过的收获，就是认识和结交了一大批后来成为《电子游戏软件》骨干力量和作者的游戏 FANS。象北大的陈江，清华的叶展、张雷冬，理工大的特工黄，联合大学的王昕兄弟，北师大的老 D，人大附中的崔晓彤、叶丁等，以及一大批纯粹的玩家。他们后来成了“集中营”举足轻重的人物。可以说，如果没有这些人的加入，就不会有“集中营”的诞生。

关于当时的“盛世”情景，“电刑室手记”第一、二则有相关的描写：

> 编辑部为编游戏节目特辟一“电玩室”。而同楼其他单位人员时而光临逍遥一番，编辑部不胜其扰。编辑龙哥在门口大书“电刑室”三字，过路者见状皆大惊，避之唯恐不及。一来访电玩友遍寻龙哥不着，见“电刑室”三字大喜道：“此真吾温柔乡也！”乃破门而入。
>
> 来编辑部之电玩友甚众，然呼朋引类，泾渭分明。一半为北京高校莘莘学子，温文尔雅，乃主编之友。另一半为贩夫走卒，三教九流，为龙哥之友。一日清华陈君曰：“非高智商玩不好游戏。”一室灿然。徐徐又曰：“玩游戏机也不乏低能儿”，三教九流皆怒目而视。

当时印象极深的是叶展、叶丁兄弟。一晚叶丁及同学带创意来访，因人多，未几便留下稿件回家。那个创意便是后来被制作成游戏的“红花会秘令”。稿件是用计算机打印的，文字顺畅流利，修辞华丽，文白兼杂，浸染武侠文化极深，初看疑非是出自中学生之手。后来特地约谈，叶展因已入清华，极少回家。当时在人大附中读高一的叶丁几次皆同学来，非常寡言木讷，很少发表长篇大论。但人很勤勉，常常谈话间已将稿件写完，绝不拖拉。听他母亲讲，他从小就很专注养鱼及小动物，一观察就是数小时，全神贯注，一动不动。当于先锋囿于 8 位机的限制，无法制作“红花会秘会”这样以对话为主的 RPG 游戏，叶展兄弟联合几位清华同学，自编自画，经过了大约两年多的时间，终于有了大概的框架。目前这几位主创人物基本都在美国留学，有些已工作。叶展在读了两个计算机硕士后，对游戏仍旧痴心不改，比以往任何时候都更关注游戏技术的进步和游戏业的发展。叶丁一进清华计算机系，便成为班里计算机辅导员。中学那一段“不自量力”的制作游戏的经历，使他受益非浅。

叶丁现在美国进修计算机动画。日前听说他自己制作了几分钟的动画，颇受老美专家赏识。这些对《电子游戏软件》从创立到成长做出贡献的作者和编辑在以后的章节中我们将会做详细的介绍。

正是有了这批作者和编辑，“集中营”的诞生已经是呼之欲出了，剩下的只是时机问题。

待续

本期题目

《主机派别之争》

《谁更重要》

《游戏杂志一思考，就要有麻烦》

感味酸甜苦辣 尝品百感交集 倾吐满腹『游』水

W/金蕙池







谈主机派别之争

众所周知，咱们中国人是爱分派的。比如说古时候有两个好朋友管宁和华歆，他们在读书的时候有个大官华盖而过闹市，华歆忍不住趴在窗户上看。注意，还仅仅是看看，表示兴趣而已。管宁就把两人共坐的席子割成了两半，说："君非吾友也"。也就是说，和华歆划清了界限，从此我们属于两个阵营了。两个好朋友就这样分道扬镳了。而以后发展到朋党论，牛李党争，就是由知识分子组成的两大集团之间的争斗了。初看时似乎有点像几百年后的美国两党制。但美国的民主、共和两党争虽争，但毕竟还是争出了一些有用的道理(尽管没有的也不少)。但传统中国的党争，更多的是倒向相互倾轧那方面去了。

现在我们又看到玩家们也开始分派，比如说SEGA铁杆和任天堂铁杆。早年间《电软》上先是有文章，其本意是要搞清楚SEGA和任天堂的16位主机哪个更强。但马上就失控了，搞成了大辩论。我们知道开辩论会大鸣大放是辨不出结果，只能更加煽动情绪。双方都大有语不惊人死不休的架式。条条道道，不厌其烦。看似热闹，实则无聊。后来DC出来了，又有什么米奇亮的妙文，用来作为打击SEGA的利器。现在又有人对比DC的图像而痛贬PS2。最近还听说有个杂志因为发表了一篇戏说性质的搞笑文章而遭到SEGA铁杆的网上抵制。似乎国外杂志上从来没有这么热闹过，因为国外玩家不会因为爱好不同的主机而去组织派别而相互大肆攻击。

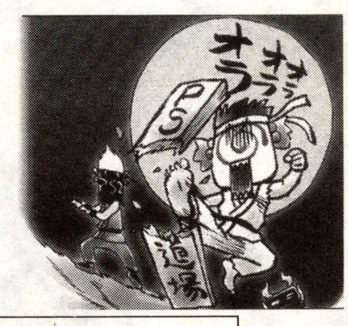
派别之争，原因很多。重要的一条是中国玩家向来缺乏普遍的宽容，头脑过于简单，黑白分明。我们认为一个人非忠即奸；非友即敌；不是爱国，便是汉奸；不是革命，就是反革命。中国式的教育，教育出中国人只知道两种可能：我好你不好，或者你好我不好。如果我好你不好的话，这倒罢了。倘若你好我不好，那我一定要使拌子用手段。我不好，我也要让你好不了。所以中国人最后总是搞得你不好我也不好。而美国式的教育，向儿童们灌输的是你好我也好，你这方面好，我那方面好，于是大家相安无事。这也就是所谓的"双赢"。中国人总是要争，目的是证明我好你不好。而外国

人认为既然是你好我也好那就没什么可争的了。

比如说有这么一种说法：说 SEGA 的游戏更具游戏性更专业，这样一来就暗示着 SEGA 铁杆对游戏的悟性更高。SEGA 铁杆们说我们更能理解游戏的本义(即游戏性)。似乎 PS 的玩家们变修了，修正了游戏的本义。对有些人来说，似乎只有告诉别人些什么是正确的，或者什么是错误的，才能证明些什么。所以总是会有人站出来告诉别人自己的想法和自己的观点，并且不仔细分析别人对自己观点提出的疑问和反驳。

这样对吗？

而且喜欢某个主机上的游戏，或者某种类型的游戏，并不能说明你比别人高明。比如说我以前爱听古典音乐（当然现在是没胃口了，去剧院坐下就打盹儿），但我不能因为我爱听古典音乐就鄙视那些喜欢黑人饶舌歌手的人。我更不能说因为我喜欢古典音乐我就更高尚更深沉。因为这没法比！说这种主机比那种主机机能好倒没什么，说这派铁杆比那派铁杆更深沉就实在有点肉麻了。



因此，对主机派别之争，玩家们需要了解：世界上有多种可能的形态，而社会和人生除了一条道路外更有多种可能的选择。



谁更重要

金庸的小说《笑傲江湖》中有这么一段对话，是关于讨论剑术和气功哪个更重要的。书中这样写道，“岳灵珊道：‘最好是气功剑术，两者都是主。’岳不群怒道：‘单是这句话，便已近魔道。两者都为主，那便是说两者都不是主。所谓纲举目张，甚么是纲，甚么是目，务须分得清清楚楚。当年本门正邪之辨，曾闹得天覆地翻。你这句话如在三十年前说了出来，只怕过不了半天，便已身首异处了。’"

这段话使我想到网上看到的关于游戏公司里谁更重要的争论。特别是编程和企划谁更重要的争论。企划嘲笑主程及副程小程是机器（这是够侮辱人的！），“拼死加班还总出错，钱还拿得少！而且毫无思想！（？）”主程则反唇相讥企划，“你懂得 C++吗？你吹得天花乱坠，最后游戏的控制权还是在我手里！”如果我们假定大部分主程是理工科出身，而大部分企划是文科出身的话，那么这种争论实际上就反映了理科和文科的矛盾。

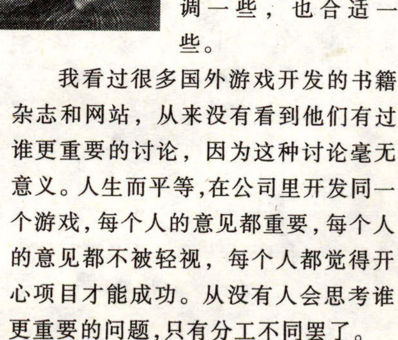
众所周知，国内文科生和理科生

之间有相当大的敌意，互相轻视。理工科学生嘲笑文科学生，“你们高考考多少分？让你们去管工厂管得了吗？懂得生产流程吗？”而文科学生则反讥道，“你们的脚踩在秋天的落叶上却毫无感觉，再没有比你们更乏味的人群了！”前一句话是我在清华时的一个同学的昏话。当时宿舍里在讨论清华是否应该办文科的问题，同意者寥寥。他们大概以为管理汽车厂就必须是汽车专家，因为学文的搞不清楚具体技术就无法管理。因此只有我们清华的懂技术的人才能胜任管理。这是清华里普遍流行的技术万能狂妄症，估计到现在都还有增无减。当时我没告诉他有的高级经理是从通用汽车公司直接跳到电影公司。隔行如隔山，人家却照样管理得井井有条。后一句话据说是北大的一个教授针对北大的理科生说的。一句话就把北大的一半否了。最高学府里尚且如此狭隘，小小的游戏公司里两派不睦也是在所难免了。



国外却不是这样的。首先国外有很多家伙很变态地在文理两科之间乱窜（严格地说国外不分文理）。有的人拿个物理或数学的学位，然后又学音乐学电影。还有人一开始弹钢琴，后来搞高能物理，最后搞游戏。这种人在国内绝对是另类，要受白眼。而在美国却很吃得开。在美国的大学里，也许计算机教授今天开心，讲起了动画技术。这样的结果是文理学生互相尊重，互相学习，这样才能创新。

而在游戏公司里，除非天王级的游戏设计师，比如 Will Wright 和 Peter Molyneux 等人有可能有一言九鼎的权威。大部分游戏设计师都得坐下来倾听所有组员的意见，再综合归纳他们的意见，如果有必要的话，去说服他们。而中国目前显然还没有天王级的游戏问世，因此游戏设计师们也最好先不要养成天王级的脾气！游戏设计师并不是游戏的惟一作者，大家都是游戏的作者。这也是我对企划这个名字不感冒的原因。企划给人的感觉似乎高人一等似的。游戏设计师显然要低调一些，也合适一些。



我看过很多国外游戏开发的书籍杂志和网站，从来没有看到他们有过谁更重要的讨论，因为这种讨论毫无意义。人生而平等，在公司里开发同一个游戏，每个人的意见都重要，每个人的意见都不被轻视，每个人都觉得开心项目才能成功。从没有人会思考谁更重要的问题，只有分工不同罢了。

大家都重要，道理就是这么简单！



游戏杂志一思考就要有麻烦

西方曾有这么一句话，“人类一思考，上帝就发笑”。这句话很富哲理性。这里的上帝，可以广义地理解成支配宇宙万物的内在运行机制。我们人类目前所能理解的和所能操纵的，只不过是这个机制的很小很小的一部分。因此，人类的幼稚的头脑，和广阔深邃的宇宙比起来，确是可笑而又可怜的。

当然我这里并不想讨论宇宙和人类的问题，我是想把这句话改一下，改成“游戏杂志一思考，就要有麻烦”。这是我的最新发现。比如说当年《电软》停刊的事件吧。《电软》作为一本游戏杂志，好好登你的攻略和密技就得了吧，那些才是你份内的事。但它非要思考，非要自不量力地忧国忧民，对中国游戏市场和产业去说三道四，那问题是你能随便思考的吗？于是麻烦来了。遭到了主管部门的严责，被勒令停刊整顿。



谁让杂志当年赶上了规范的浪潮呢？把该去掉的都CUT掉，不就省了不少麻烦了吗？

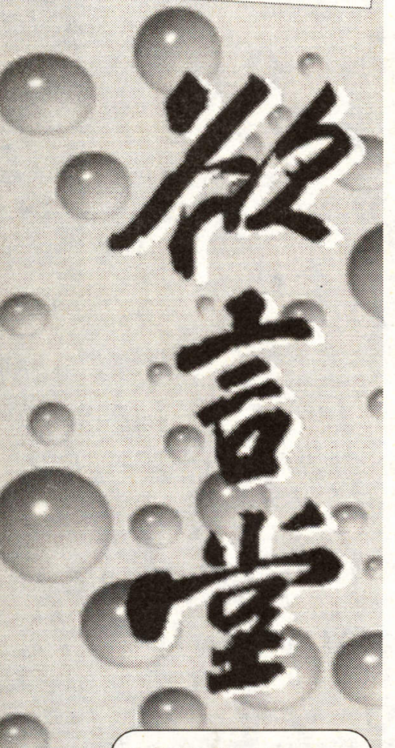
而更有意思的是，在停刊前几个月的一期，具体地说是1994年4月号的《电软》，封面用的是日本人的画。画的是一个英雄，怀里有个非常暴露的女孩，背景是一个美艳欲滴，被大蟒蛇缠身的，也是十分暴露的女巫。当时拿到杂志就想：作为青少年读物，这怕不会贻人以口实吧？后来的事实证明了我之多虑对了一半，也错了一半。对的一半是几个月后《电软》果然遇到了麻烦。错的一半是麻烦并不是由于刊登了暴露的图片，而是因为刊登了名为“乌鸦??????乌鸦?叫”的文章。

暴露的图片，是感官刺激而非严肃的思考。暴露的图片没有带来麻烦，严肃的思考却使杂志停刊。看来目前中国的国情，乃是对感官刺激比较容忍，比严肃思考则缺乏宽容。因此，专门刊登无聊花边新闻的报纸，比针砭社会时弊的报纸，要容易存活，所惹的麻烦也要少。这也部分解释了中国各城市书报摊上飘扬的胸脯和大腿的现象。

因此，在问题得到根本解决之前，中国的游戏杂志，乃至所有的报刊杂志，都要风花雪月加胸脯大腿很长一段时间的。

以上文章均属作者个人观点，不代表本杂志意见。

读者来信



风言风语批评版——

到这期发售距上期有段时间了，没法子，不过希望我们的内容还是能够不辜负大家一个多月来的期待，并且在这纷乱的业界形势中成为您了解游戏界深层奥秘的一扇窗口。

大家准备买新主机吗？如果您没买 PS2 的话可就要费一番脑筋了。说实话，现在的形势还真有点 SCE 一家独大的感觉，虽然不是只手遮天吧……

幻灭与重生

90 年代初，当 FC 刚进入国内，如星星之火燎遍中原。年轻的一代无不因拥有一台而自豪，对她的需求也就水涨船高。有需求就有供给，游戏市场初步形成。面对需求，少量进口 FC 与软件形成巨大缺口，FC 大涨价，变得十分有利可图。利润驱动下产生第一代盗版商与 FC 机的走私，来满足需要，以致于以后十年都成了一项惯例，成为大陆市场的基础——一个以盗版与水货为根基的市场！这是导致我们现在连用盗版还是正版都要辩论的原由。真是可悲、可怜、可恨又无奈。

在 D 版充斥的市场里，我们根本不可能形成什么正版意识，盗版意识反而根深蒂固。以使用便宜的盗版作为精明的证明，堂而皇之，毫无顾忌地嘲笑着使用正版的“傻瓜”们。在人们心中，盗版已成为正版，而正版本质已跟盗版一样。黑的成了白的，白的却当作黑的。无耻和谎言是真理，真理却在被人们唾弃！

这种环境下，国产软件商因惧怕盗版而不敢引进和生产正版软件。即使生产了，也会被冷漠而又经济的人们所抵制（抵制正版）。自然，国外厂商更是不可能在大陆投资生产较便宜的正版。最后，国内市场通过盗版被国外厂商垄断，永远不可能制造出本国软件，中国电玩业永远不会有什么更大的发展，超越只能是个空想。盗版与走私所缔造的市场也必将因此毁灭。留下一潭死水，与大海永久相隔，联系不能。得利的唯有盗版商、中间商、走私者。广大玩家则被“侵犯”，可他们还自我感觉良好。



现在的游戏业是该改革了！建立一个公平公正合理有序的即正常的市场。但只依靠少数几个正直的玩友，善良的BOSS是行不通的。我认为必须依靠国家的力量。首先，要取得国家、社会对游戏市场的认可，纠正偏见。这很不容易但却必须。《电软》与《批评》是两块很重要的阵地，我们不能只想着做游戏与游戏的人。其次，国家插手电玩市场，整顿与管理。这个阶段很痛苦，FANS会大量缺铁，甚至游戏市场会有一定的萎缩，但为了重生这是必须的，请大家忍耐一下。最后，我们将会获得纯洁的市场，欣欣向荣的产业，就如烈火中再生的不死之鸟。以上各阶段可能要经过三四年才会初见成效，将会是一场持久战，就如同我们的VCD市场的反盗版一样，却是我们惟一的选择。生存还是死亡，值得我们好好反思。

——上海　周赛君

（归根结底，盗版市场的繁荣是因人民生活水平不高所致。其实，盗版无处不在，即便是美国、日本，软件业也照样受到盗版的冲击。只不过，这些国家的人民生活水平相较于我们实在不是在一个水平线上，人们也有能力去选择品质好的产品。当然，这并不是玩盗版的借口。但是，反过来想想，即使没有盗版，仅凭目前的人均收入水平，正版有可能形成大规模吗？其实，我们真正需要的是时间。）



桂林　K·NASH

我也谈《游戏批评》

头次看《批评》见封面才知已是第九辑，从头到尾翻看一遍，不知怎的，让人有点失望的感觉？

咱先谈谈内容。

世嘉情缘

的王朝……

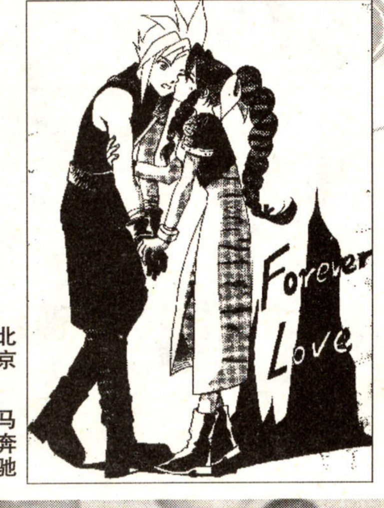
广西宜州·HY

作品，而真正结束的是世嘉别的渠道玩到他亲手制作的结束，因为至少我们还能从意味着我们的游戏生涯即将憾。不过今天他的转型并不生涯时不会感到一丝的遗使我在以后回顾自己的游戏带给我的。正是有了世嘉，涯中，最快乐的时光便是他为在我这么多年来的游戏生我对他还是很有感情的，因虽算不上是很铁的铁杆，但些使他拥有无数的铁杆，我败，屡败屡战的精神，正是这和他的精神——那种屡战屡都不是，是他对游戏的执着的游戏剧情?好看的CG?不，持世嘉的力量是什么? 精采这么多年来我们一直支

第一特辑：总之除了 GB 就是掌机，虽说时下正是掌机热，可这些让我有点目眩神离，这是批评啥子哟？

第二特辑：日本的武士，让我们了解了日本早期历史人物的鲜明个性和大众追随的忍者风范，虽说不错，但谈得太多，让人有点烦。

经典游戏批评：总该步入正题了，可没想到我终日迷恋感动的大作竟有些许不足，就连刚同 PS2 搬回家的“GT3”也差强人意？同 DC 的“梦美”平分秋色？（个人及周围众多电玩 Fans 对“梦美”不敢恭维）很是不解，记得互重郎（偶像）说过一句话：“所谓的游戏，就是在短时间内使周围气氛活跃的一种手段。人是要工作和学习的，纵使是玩家也不能一味玩游戏吧。游戏很高贵，但和电影、上网一样都只是一种在工作和学习之余的一种消遣，不然，真成了像某愚者说的“电子海洛因”，我们不能对游戏要求的过于挑剔，因它只是个新生事物，它在良好的环境下才能健康完美的发展，继而趋于成熟，个别的玩友总会提出“玩游戏，还是被游戏玩”的观点，个人认为在游戏中如果你感觉到了快乐而并不是寂寞，足矣！



北京 马奔驰

但我们不能对游戏一味的迁就，因我们买了正版（D 者没资格），有毛病还是要指出的，不然怎会产生《批评》。这和前文似乎有些矛盾，可关键还是在于“准”与“度”两个方面。对某一游戏要有充分的了解才可作出评论，不然会误导读者或间接的影响消费者的。众小编对游戏可谓已有高深的见解，但愿不要让“鱼目”混“珠”。

往下的不想谈的太多，但本期的“恶趣味”两则着实让人有发所思，值

我看世嘉『党』

我不是什么世嘉铁杆，甚至做出了令世嘉迷所不能容忍的事——用仅有的，用来买 SS 的钱买了 PS 抱回家。但我也经历过任何世嘉迷都经历过的疯狂，我曾经不眠不休狂玩『樱大战』直至破关两遍；也曾不知疲倦的沉醉于『莎木』之中直到发觉自己饿了一整天……我能痴迷于世嘉的硬派而不能自拔，也会倾倒于史克威尔的『媚俗』而为之落泪。我就是这样的一个游戏者，从很多事上可以看出我的『不忠』；我决不只买一个厂商的主机，更不会只玩一个公司的游戏，甚至连拥××贬××的玩家基本『立场』都做不到，而且我也不明白，有些玩友倾全力购置正版，但看看我们国内的极其不健康的非

得一看。

希望《批评》越办越好，国人的游戏认识越来越深。为业界繁荣兴起愿鞠躬尽瘁！

——辽宁　王恒

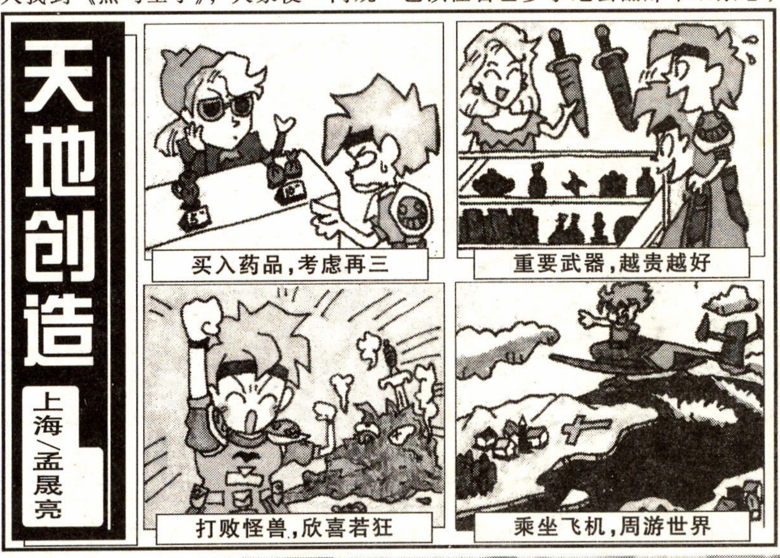
告别“Ada Wang”

■June.7th,2001

这本是一节听力课，但有好事之人找到《黑马王子》，大家便一同观赏。对 Andy Liu 不感冒的悲评师自然安坐不住，便与同桌聊起游戏，从 R4 到 FF Ⅶ，再从 FF Ⅶ 到 BIO2，他蜻蜓点水般地提到了 Ada——他感谢她的雪中送炭，而我想起的是那段短暂的爱情，所幸的是众人的大笑把我从记忆中拉回，阻止了我那不争气的眼泪。

■June 9th,2001

欠了两天的眼泪终究没有止住，也该怪自己多事地去翻那本旧杂志，



接上页

法流通渠道，难道这样做真的对××公司有助益吗？就算有帮助，甚至××公司称霸业界，对我们这些普通玩家而言，是好处多还是坏处多呢？这话我或许不该讲。

不管这个游戏由哪个厂商出品，不管这个游戏卖了多少万份，不管这个游戏属于哪部主机，只要我们想玩，便去玩，难道这样不好吗？我爱世嘉，更爱游戏，世嘉≠所有的好游戏。

我至今也无法理解那些钟爱世嘉以至于连 PS 碰都不碰一下的玩友，也许，这是因为我不是一个真正的玩家吧。

天津 KANE

《BIO3》，Ada 的结局，镜中她孤独的身影……以及那段告白……

曾经叫 Ada Wang 的女子，凝视着镜中的自己，沉湎于那个无法记忆的早晨——“在下一次任务之前，我已经不是 Ada Wang 了……”

腹侧新切的伤口，是作为 Ada 时，为保护心爱的男子而留下的伤痕。

“这是 Ada 的伤口，不是我的……”

这不再是 Ada 的早晨，女子情不自禁地流下了眼泪。

……

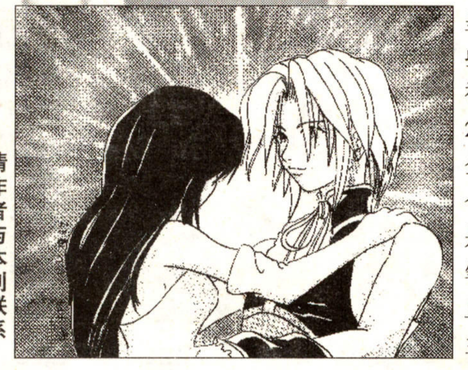
BIO2 中的声音，低沉，一种对世事的不屑，当然也包括 Leon，谁知，这个单纯 Leon，最终竟然值得自己去保护他。这恐怕是这位女雇佣兵第一次发现金钱之外的宝藏吧。

从 BIO1 文件中，BIO2 中的那段短暂，美好、又充满悲伤的爱情，到 BIO3 中的告白，Ada 已经活在每一名 Bio Fan 的心中。

告别 Ada Wang，她做不到，我也是。

作此文，为了“忘却的记忆”。

——西安　张博



请作者与本刊联系

明天会不会更好？

在我国，目前游戏类的杂志和书刊(本文专指 TV Game 类)越出越多，呈现出一片欣欣向荣之象。这些杂志所报导的对于开拓我们视野起了莫大的帮助，尤其在 2001 年，随着新世代主机们的全部发售，它们之间交锋将是今年游戏业内的重大事件，于是国内各本杂志几乎将所有的笔墨和热情宣泄在此之上，并且描绘出了一个只属于新世代主机们的时代。同时，各本杂志

批评『编辑部』

虽然，我很喜欢看《批评》，但这并不是说，我对《批评》就没有意见，因为我每期都买，每本都保存得很好，一有空，就拿出来看看，所以这每一期里的好坏，我都非常清楚。尤其是『待续』。

开始时给我印象最深的『待续』是『北殴』的，可是在看了四篇之后，竟然没了，可明显就是没有完。而后来的『恶魔城』的『待续』可真的成了『待续』了，至于究尽要等到什么时候，那看来也只有你们知道了。最后一个『待续』是在我收到《批评》第九辑看完目录后的感悟，在第八辑的最后我看了『集中营的日子（一）』和我想像中的一样在结束时，看到『待续』，虽然现在我对这个『待续』还深表怀疑，在第五辑时对『恶魔城』无续集作了解释，这次到好，什么都没了，也许！我也只有等你们的『待续』了。

——储景鹏

纷纷跟进，唯恐落于别人之后，此之当年的 .Com 风潮有过之而无不及，转型速度之快不禁让人惊讶。但是，正如美丽的泡沫终究还是泡泡沫，它只能给人带来幻想，当破灭的时候却发现将一无所有。国内游戏类杂志同样也会发现这种不顾后果的跟进，实际上就是自堆坟墓。

事实上，大多数杂志和书刊的热销，是拜中国特殊的国情所赐。那就是漫天飞的水货游戏机和无处不在的盗版。不管它们承不承认，但是这是实情是无法改变的。这些表面上的繁荣，其基础实际上是相当脆弱的。

PS 的成功经验就已经为众多杂志指出一条明路，那就是对 Light User 的重视。而另一条路就是多元化的发展。

由此可见，国内众多杂志社的明天取决于今天的正确而清晰的定位，能够服务大多数人，能够满足大多数人所需的尤为重要，并且应办出特点，就好比一提到《电软》就能想到众小编幽默的风格。因此，只有现在努力，才可能有更为美好的明天。

——东南大学　陶涛

风林也要“欲言”一下！

黄相妍读者“收”

黄读者你好！(是女读者吗？)你给彩火君的信风林也看到了，谢谢你在信中对风林工作的褒扬，以及对“闯家”的支持。其实，能够与读者交流是一件非常开心的事，但是，常常由于工作关系，而很难抽出时间为要求回信的读者回信，有些读者表示“心灰意冷”。在这儿，风林向广大给风林来信的读者致歉，没能回复信件真是对不起大家了，希望这些朋友能够谅解……



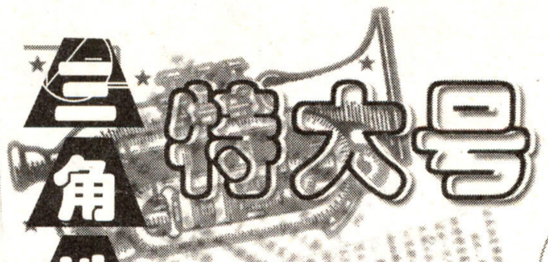
鞍山　沈丹宇

不玩游戏的人

据我所知，在中国，大多数的女性是不玩游戏的，可能与中国的『国情』有关，而女性游戏现在确实也真的不少。男性中不玩的主要是两类，一类是不爱玩和不想玩，他们中大多数学习优秀，非常刻苦，看重时间，不想把时间浪费在游戏上；另一类是不了解，认为游戏是小儿科，是『毒』，与游戏有关的杂志一概不碰。其实仔细想想，随着时间的推进，游戏在社会上的地位将进一步巩固，待到识得『庐山真面目』时，哼哼，不玩也得玩。

——天津　倪淳





三角地，北京大学学生课堂至宿舍之通衢。本无特色，因通知广告、街谈巷议、文学政论，随意张贴于此，遂暴得大名。以张扬言论自由的海德公园比拟，相似而不类也。三角地栏目，欢迎投稿，题材不限。持之有故，言之成理即可。

算是配合本期特辑吧，也是为了释放读者对世嘉缅怀的感情，特立此题。愿几人的发言，能代表广大读者，能有所实在的探索。

本期专题 世嘉离去的前前后后

主　持：彩火
发言人：王刚
发言人：孙科
发言人：顾丁奕
发言人：莎木Ⅲ
发言人：眼镜 Hemo

彩火：虽是世嘉专题，但开篇却是“吹捧”索尼的文章。从反面，甚至极端的角度阐释世嘉失败的原因，可能会让一些朋友窝火，但冷水浇后的思考可能才更全面与合理。

索尼带给了我们什么？ □辽宁师范 王刚

未来家庭必备家用电器——电视、电脑、DVD、PS。这就是索尼给我们的。

S－O－N－Y 这个让无数世嘉迷又气又恨的名字，就是这样傲视群雄，谁也拿他没办法，因为他带给了我们想要的机子，拿来了好玩的游戏。

“N64 将准时发售；土星能活到21CN”。未来的我告诉自己这些都是慌话，因为只有索尼说到做到——所有的游戏都将在这里聚集，所以我选择了他的爱机。任何人不得不承认索尼确实让我们非常快乐。他让更多的人玩 PS，让我们有更多的战友；他让更多的厂商制作游戏，让我们有更多的选择；索尼把我们从世嘉那里拉了过来，让我们少受一点痛苦；索尼把世嘉也拉了过来，让我们仍能玩到 SEGA Games。

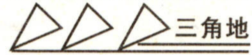
俗话说树大招风，是啊！看看现在的杂志，世嘉 Fans 全力出马，誓与世嘉共患难，不与索尼同享福。（到头来，世嘉走了，去索尼那要饭了，这就是你们敬仰的世嘉。）索尼把大门永远的向你们敞开，这就是你们的“敌人”，一个永远等着你过去的“敌人”。

彩火：上文口气辛辣，算是开胃菜吧，还请各位息怒。接下来请看……

看世嘉失败，析业界前途（节选） □黑龙江 孙科

搞清楚，因为爱游戏，所以爱世嘉

“我爱我嘉，我更爱游戏（本身）”这是我——一个世嘉迷的观点。因为我觉得很多游戏迷们喜欢某个厂商（像史克外耳，挨克白吃）胜过游戏的本身。游戏诞生没几年，曾几何时，分出了任天堂派、世嘉派（第二派为老一代革命工作者），后来又出现了索尼派。大家好自觉的加入了自己的队伍，去面对未来。（因为游戏数量太多，赶新潮的人也无法玩所有主机的所有 Game）世嘉派的我要问了：任天堂的 Fans



们没玩过 PS 吗？街机（SEGA 的代名词）的高手们从未 play 过 GB……我想，大家都玩着要脸面的游戏，可游戏的世界是没有国境线的几个国家的融合啊！

高楼平地起，为何低层不住人

游戏业是由几大硬件商和众多的软件商及广大的玩家组成的。这 3 个因素都可以左右游戏业未来的走向，但由于大家生长在金钱社会的今天，厂商们就都只会选择一条路（为了利益）——不断改良自我，招揽新的玩家，把 Game 的宿屋越盖越高。不过，在盖房子的技术上是有很大的学问的。不然现在的 G 世界早已高楼林立，又怎么会像今天这样几军突起入云霄呢？（有些高的离谱——没想到“房子”卖的那么多）因而在竞争的残酷事实前像 SEGA，SNK 这样天王级的硬件商也不得不转业。现在就拿以前世嘉盖的房子为例：他的房子属于欲先装修成一样，然后，喜欢那种风格的人便买了，不喜欢就不买。且盖到今天基本上还是以往的风格，旧房主们为了要提高一下自己的生活水平（Level up）买下了高高的大房子住，旧房子便“典藏”一下。如果这时又压低了房价（为了吸引其它玩家），那些必买房子的当然很高兴，可是以往没住过的人，大部分还只是观望……于是世嘉的房产没（mò）了。相比来说索尼这点就好多了——他是在房子上加小楼，因为上可以住在新居有了新的感觉，下可以重温一下旧梦，房子虽贵，但功能多的真无话可说，这样不想住的人也会因为别的原因倾爱于他，难怪索尼“房子”卖的那么快。（索尼系主机一个月销售 28 万台，世嘉的 DC 只有不过 4 万）

彩火：多谢孙科的发言，这应算是对世嘉家用机大厦地基不牢的分析吧，不知“住在底层”的人们对他的看法是否赞同呢？还有软件化后的世嘉胜算有多少，依靠的是什么呢？还请看下面的发言。

世嘉软件化的未来（节选） □同济大学 顾丁奕

众所周知，世嘉在主机领域总扮演领跑者和失败者的角色，但这不能掩盖世嘉本身是个优秀的软件厂商，并且开发出了《VR 战士》、《莎木》等开创游戏新视野的划时代作品，其它堪称优秀的游戏也数不胜数。软件化后世嘉前途无须堪忧，依靠以下几点应能取胜。

其一、世嘉是少数几个能开发各种类型游戏的大型公司，一旦今后在各主机上推出游戏，势必影响原来软件厂商的势力均衡，世嘉各类招牌名作都不输于 NAMCO、KONAMI、CAPCOM 等软件大牌，今后软件业又多一个强劲的对手。

其二、世嘉的游戏风格是粗旷与细腻并举，海外与本土兼顾，在当今世界游戏市场日渐融合的趋势下，这种特质很合不同地域玩家的口味。MD 和 DC 在欧美市场取得的成绩，就在于世嘉游戏不同于其它日本公司浓重的东方情趣。而且世嘉游戏非常重视品质，绝少垃圾，让玩家有认同感。这些特质使得索尼看重了世嘉在欧美市场的号召力（编者：？）；任天堂看中世嘉游戏面向的成熟玩家；微软更把世嘉当作进军游戏界，打开日本市场的带路者。实际上软件化的世嘉，对于业界的影响反而增强了。

其三、世嘉有大量的街机游戏资源。以前这些游戏只能移植给世嘉自己的主机，由于世嘉主机的拥有者多为核心玩家，这种移植对街机市场的反作用不明显。一

旦广大的普通用户接触到世嘉的街机移植大作，对街机市场的正面成长则有可能产生不可限量的作用。

其四、摆脱主机桎梏后，世嘉的财务状况会朝良好的方向发展，这更有助于世嘉本身开发出投入更大也更成功的游戏。主机不赚钱是众人皆知的秘密，要不是因为DC亏损太多，世嘉也不会痛下决心放弃坚持了20年的硬件精神。软件化的世嘉，得以在各种平台上发布其游戏，而PS2，XBOX，NGC现有的和可期待的用户数都会超出世嘉原有的主机，这样使地世嘉的优秀游戏达到理想的发售量成为可能，不会再出现叫好不叫座的状况。

其五、世嘉在世界各地有着完善的营销渠道，这是普通软件商很难比拟的。当年SONY之所以能在次世代竞争中以新人角色胜出，其出色的营销策略和通畅的销售渠道发挥了巨大的作用。现在世嘉作为一个初涉跨主机开发的软件厂商，也同样具有这样的优势。世嘉在欧美日完善的销售网络，对当地市场环境的熟悉，同时在广告艺术上的盛誉，使得世嘉的游戏，将会获得营销上的成功。

彩火：顾丁奕的见解虽然是常识性的，但总结得还比较全面吧，可世嘉游戏好坏与否还有一些疑问吧。8期《游戏批评》上登了一篇张弦的《世嘉的风格》，有一些朋友来信，想共同探讨这个问题，比如下面的这位莎木Ⅲ。

游戏风格（节选）

□广州 莎木Ⅲ

近日自《游戏批评》第八辑拜读张弦所写《SEGA的风格与她的悲剧命运》一文，如醍醐灌顶，不甚喜之。不过我对该文中的一些看法有所保留，故斗胆直言。（不过，首先声明我自认是个SEGA铁杆，拥有MD、SS及DC，但无PS，我对SEGA没有贬低之意）

我认为要评价游戏好坏，首先要明白游戏是什么。个人认为：游戏就是在进行过程中让人感到快乐或刺激的东西。也就是说，好游戏的标准是“让人能获得快乐”。（当然也包括感到恐惧或感动！）以此为标准，那么不单只像SEGA和任天堂那样具有“童趣、祥和、温情或火爆，刺激、富挑战性”特点的游戏是好游戏，那些“大家容易上手，与生活酸甜苦辣结合，华丽CG包装，减少对抗性，代之以轻松休闲性”的索尼游戏也是好游戏。

我并不是说张弦好游戏的标准完全错，只是张弦（包括很多资深玩家）所认定的好游戏标准，其实是源自SEGA和任天堂游戏的长期薰陶而成的，但它并不代表全部！！经索尼游戏陶冶出来的玩家对此自有另一番标准。而所谓“专业”玩家和“普通”玩家也只是相对而言。“专业”玩家所认定的那些没有内涵，没有文化的游戏，并非一定就没有内涵，没有文化，只是它们的内涵与文化“专业”玩家不懂而已（我也不懂^-^）。所以我认为评价游戏好坏，一是看客观一点的标准如画面素质，音乐效果操作感等，二是看比较主观一点的如游戏内涵，内在文化等。比较这些内容时最好说明一下是以什么“流派”的标准来评定的，那样会好一点。

第二，我想简单说一下的是，张弦在文中认为SEGA的硬派风格会消失，但我认为这是绝对不可能的。因为SEGA还执着地追求着街机市场的绝对霸主地位，并以街机市场为盈利手段之一。因此十分适用于街机市场的SEGA硬派风格，不可能从SEGA消失。再加上无论从商业角度或SEGA一向的作风来看，在街机

市场上受欢迎的作品又怎会不进行家用机平台移植呢？所以我认为SEGA会向多元化方向发展，同时把握多层次的玩家走多风格路线，但绝不会放弃，原有的硬派风格。有SEGA在，未来10年仍会有好游戏，而其它软件厂商的竞争最终将挤掉游戏业的泡沫，令游戏业走向真正的成熟。而DC不是生不逢时，如果DC获得成功，那是游戏业的怪象。但DC的失败正引领业界走向光明而正确的道路。1991年苏联解体，世界格局多样化发展！2001年DC引退，游戏业界向多极化迈进。

彩火：我想莎木Ⅲ的发言并不是专门针对张弦的，请不要误会。希望正像他所说的，DC引退是业界多极化发展的标志。最后我选了一篇抒发缅怀世嘉感情的文章，算是作为我们这次讨论的总结吧。

世嘉、凤凰

□江苏　眼镜 Hemo

世嘉终于退出了这场旷日持久的主机大战，从而转型成一家跨平台的软件供应商。这一切都不是世嘉意料之中的事情，任何一家公司都无力支持连续四年的亏损，尽管这期间世嘉采取了各种补救的方法却都无济于事。难道这次就是命中注定，一系列的天灾人祸将昔日的强者击得遍体鳞伤。天要亡我，奈何?!

作为业界“硬汉”的世嘉会就此一蹶不振隐退江湖吗?不!大丈夫能屈能伸，不做硬件做软件，无法在硬件上称老大，我就在软件中争上游。世嘉会如愿以偿吗?平心而论，世嘉是有过辉煌的历史，绽放过灿烂的笑容，可面对强手如林，弱肉强食的软件业，世嘉会不会一飞冲天，这还是个未知数。

世嘉的游戏怎么样呢?“好!太好了!”经典啊……”这些是铁杆FANS的声音。可大众的声音呢，好像没有几个能称得上超级大作。为什么?看看销量就知道了。有人说“销量好并不代表作品的质量好。”这话不错。可没有销量哪来业绩，回笼资金从哪儿来？投资上亿日元做个游戏，结果呢?照这样下去可能连西北风都没得喝。

从根本来说，决定企业存亡的就是广大的消费者。没有我们爱的奉献，哪来企业辉煌的明天。从这点来说，任天堂和索尼做得都很不错。任天堂在次世代大战中并未得到多少好处。可是凭着小小的GB就让山内爷爷笑弯了胡子，而“皮卡丘”更是山内爷爷最爱的“小孙孙”。索尼把目光对准了广大的非游戏迷，让他们也有“玩玩游戏，轻松一下”这样的感觉，所以PS上小品级和大作级的游戏层出不穷，让广大非游戏迷和游戏迷们都开心了一下，索尼也开心地数着钞票。

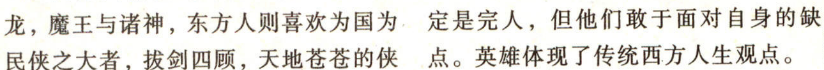
而作风硬朗的“破汉”世嘉却与她的竞争对手背道而驰。“世嘉的游戏是真正的好游戏!”可能世嘉公司上下都有这样的信念。这对“真・Gamer”来说是个天大的福音。因为从皮卡丘到古惑狼或DDR都不是“真・Gamer”的追求。那些小品级的游戏是不会让他们花费过多的时间，而广大的非游戏迷只是抱着玩一玩的心态来玩游戏，根本不会对那些“专业”的游戏产生共鸣。所以世嘉定位的错误是导致她失败的原因之一。这真是“一失足成千古恨”!

不过古语有云：“塞翁失马，焉知非福”。难道世嘉不会在软件行业中杀出一片天地，成为其中的领头羊呢。世嘉，期待你凤凰涅磐日子的到来。届时我们将看到一个崭新的世嘉。这一天很快就会到来，我坚信!



精导选读

英雄与侠客……………………文/？？？
少找毛病……………………文/血 狼



英雄与侠客

玩的游戏越来越多，游戏中的英雄与侠客也层出不穷。渐渐地发现他们并不孤立。他有着两种相似却又不同的精神。

西方人喜欢剑与魔法，英雄与巨龙，魔王与诸神，东方人则喜欢为国为民侠之大者，拔剑四顾，天地苍苍的侠客精神；西方人喜欢团队式的友情，东方人更喜欢华山绝顶的技冠五绝。

英雄与侠客是那么的相似，却又那么的不同。英雄更多的被赋于了神圣的宿命，侠客似乎更多的遭到奇遇。英雄的儿子永远流着英雄的血液（勇斗系列），但侠客的儿子不一定是侠客；英雄往往在与魔王斗争的同时也要同自己的命运斗争，而侠客在遇到奇遇的同时也要接受那随之而来的责任。

英雄永远是英雄，他代表一种浓郁的西方文化；侠客永远是侠客他代表一种淡雅的东方意境。

英雄往往融于政治之中，常常成为那史诗性战争的关键人物却又往往成为政治的牺牲品。英雄似乎更全能，既可以单枪匹马的挑战恶龙，又可统率千军去赢得一场战争。在西方人眼里，英雄不限男女，他们不一定是名门望族，但他们心胸开阔，顾全大局，拥有绝对的权威和威信。他们一定仁慈和蔼，他们不一定是完人，但他们敢于面对自身的缺点。英雄体现了传统西方人生观点。



侠客们往往游离于政治之外，参与政治对侠客们是一件低劣的事。与政府对抗则早就习以为常，侠客们看似陕隘的活在他们的江湖里。侠客身边很少有宏伟的战争，却充满了看似无聊的江湖争斗。侠客们往往与权力无缘，淡雅的向自己人生极限挑战。责任对侠客们来说并不具有太强的约束力。封剑归隐往往是逃避责任的最好方法。侠客们显得更加多样化。在侠客身上往往体现着更多，更单一的精神，乔峰郭靖的民族精神，杨过楚留香的叛逆精神，令孤冲的隐士情结。纵观侠客，他们并不象英雄一样受各种约束，侠客们在他们的世界是活得更自我。侠客与英雄的不同，恰恰从一个方面体现了东西方文化的差异。同样是理想化的人物，一个诞生于纷繁战乱的世界，另一个则诞生于高度集权压抑的社会。

从英雄与侠客的背后，可以看到历史，文化……

侠客与英雄，英雄与侠客。

请本文作者迅速与我们联系，以便我们发放稿费。

返朴归真

——科技，你真的发展了吗？

□北京　杨围峰

科技，是一个即广泛又具体的概念，说它广泛，是因为世界上任何行业，任何角落都有它的“投影”；说它具体，是因为它推动着世界的发展。一个民族，一个国家，一个社会，一个地区的强大繁荣与否，往往是指它的科技是不是位于前沿，而不是其它。

从 1983 年任天堂的红白机开始，TV Game 仿佛便从其它产业中脱离出来，而成为一个独立的行业率先崛起在岛国日本，它的发展速度也令人惊叹，从 8 位到 16 位，从 16 位到 32 位再到 64 位，直到现在 128 位的 Play station 2 仅用了不到 20 年的时间。当然，这也溶入了其它厂商“参战”而带来的竞争效应这一因素，但也正是因为这种效应使游戏机的机能不断提高，才有了令人叹为观止的《最终幻想Ⅷ》、《勇者斗恶龙Ⅶ》等元老级作品的出现。

游戏作品世界观的成人化，复杂化日趋完美，是不是除网络化外这也是游戏软件的又一发展趋势呢？答案是肯定的，在现今群雄并起的业界，世界观狭小的游戏是难以赢得玩家的欢心的。但是否现在的玩家还有经常将压箱底的家电——FC、MD 等古老的电玩拿出来重温旧梦呢？当你玩着《魂斗罗》或是《超级玛里奥》时是否还有儿时的兴奋呢？我想更多的是一种回归的快感，而不是新鲜的、好奇的，因为毕竟这些游戏在我们心里已滚瓜烂熟，换句话说，我们在玩这些游戏时始终处于一种先发制敌的状态。返朴归真，就是这种感觉，又找回了几时的童趣，那便在感觉上已不那么投入。就象服装一样，20 年后，80 年代的喇叭筒裤又出现在如今的商场、专卖店里，即使说法，式样有些变化，但它的基本理念是相同的。

返朴归真，另类的感觉。每次茶余饭后，玩家们就象烟民饭后吸烟一样，抓起了日渐华丽的操纵杆，步入游戏。不知玩家有没有这样的感觉，玩着玩着，突然感觉很累，换上红白机，玩会儿《冒险岛》，仿佛压抑的心情会舒畅很多。

从种种方面来看，返朴归真不是科技的倒退，而是人类在呼吸急促的高科技社会里寻找的一种简单和自然的空间，偷换一口气罢了。就象品完香浓的法国咖啡之后还需要一杯纯净水来滋润一下干燥的咽喉。返朴归真非但不会将科技拉到起跑点，却会使人类以更轻松的心情推动科技的雪球越滚越大。

也许只将 TV Game 的发展作为科技发展与否的论据略显单薄了一点，但大家别忘了，电视游戏的发展是与电子计算机并肩而行的，甚至在游戏机能上暂时的高于个人电脑，所以，电子游戏业的发展从一个侧面直接体现着科技的发展。

我们向来是反对极左和极右的思想的，游戏本来就是丰富多彩的，不可能创造一味的高难度，广阔的世界观，我们玩家也需要饱含童趣、难度适中的，世界观单纯的游戏，利用现在的机能是不成问题的，最主要的是构思，这也是游戏的精髓所在。

总之，返朴归真的游戏是我们游戏大餐中的一碟小菜儿，虽然可有可无，但有了它的存在却可调剂“食”者的味口。单调从来就是使事物被人遗弃的根本原因，我们不希望游戏业让人如看好莱坞的影片，过眼云烟，无永久的回味，只会感叹其一时的音效与影效，我们呼唤着游戏业的又一个高峰——纯朴与华丽齐头并进的到来。

GAME NEWS

备忘录

●“月间大事记”涵括 5 月 17 日－7 月 14 日的重要业界新闻。

●要点：A. 任天堂公布 GAMECUBE 售价；B.GAMEARTS 与 ENIX 携手制作“格兰蒂亚 X”；C. 系列最终作“樱大战 4”明年登场 DC。

今週の注目 週刊ザ・プレイステーション Vol.208 4.AUG 2000

'99年のゲーム業界を振り返る「2000CESAゲーム白書」に見るゲーム市場

ハードウェア国内出荷の推移

ハードとソフトの総出荷金額の推移

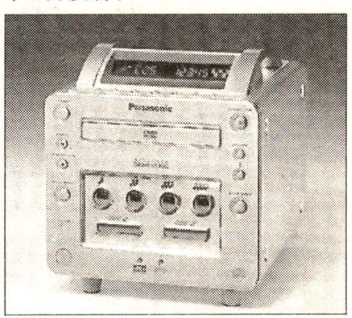
100万本以上出荷のミリオンセラー

「CESAゲーム白書」の入手方法

★ 5 月 17 日

松下发表 NGC DVD 兼容机

虽然松下推出的 3DO 主机早已在激烈的竞争中落败，但是他们想电玩市场上分一杯羹的念头却从未改变。松下在 E3 展上证实，该公司将和任天堂合作，推出带有 DVD 影片播放功能的 GAMECUBE 主机。这种 DVD 播放机的外型与 GAMECUBE 相同，颜色以银色为主，可以完全对应 GAMECUBE 游戏。预定今年 9 月发售。



↑该主机售价 249 日元。

★ 5 月 17 日

史克威尔与迪斯尼携手开发 PS2 游戏“王国之心”

史克威尔与迪斯尼合作开发的 PS2 大作“王国之心”在本届 E3 展上公开。本作的人设有野村哲也担当，收录众多迪斯尼脍炙人口的人气角色，充满童趣。



★ 5 月 19 日

GAMECUBE 售价浮出水面

任天堂宣布，GAMECUBE 的在日本的售价为 25000 日元（与当初 N64 的首发价格相同，比 PS2 便宜了近 15000 日元），软件价格为 6800 日元；美国方面，NGC 的价格为 199.95

美元，软件售价统一为49.95美元。

★ 5月22日

史克威尔公布FF11的最新情报

今天史克威尔在东京召开了记者招待会，公开了该公司第一款网络游戏“最终幻想10”的相关情报。史克威尔证实，“最终幻想11”将是一部完全的网络RPG游戏，玩家只有登录到playonline的网络系统才能进入游戏。本作将以DVD为媒体发售，售价会控制在6000~7000日元之间，而玩家最为关注的网络收费情况暂定为每月1200日元。

PlayOnline.com

★ 5月25日

任天堂公布N64全球出货量

根据任天堂的消息，发售5年的N64主机的全球出货量以达3242万台，在NGC即将登场的时候仍然为任天堂源源不断的创造财富。



★ 6月4日

PS2主机价格下调

面对来势汹汹的NGC和XBOX，索尼也不得不祭起降价大旗。未来PS2主机的售价将从39800日元下调至37800日元。

★ 6月4日

GAMEARTS与ENIX携手制作“格兰蒂亚X”

GAMEARTS和ENIX日前发表联合声明，宣布在PS2上开发“格兰蒂亚”系列的最新作“格兰蒂亚X”。这是GAMEARTS首次为索尼主机制作该系列的最新作。“格兰蒂亚”是GAMEARTS销售情况最好的系列游戏，目前已经推出了4个版本，总销量高达130万份。据悉，这次在PS2上开发最新作，ENIX将负责投资和发行工作，GAMEARTS则负责具体的游戏开发。游戏预计在明年春天发售。

★ 6月12日

“PS AWARDS 2001”受赏作品发表会召开

“PS AWARDS 2001”受赏作品发表会在都内酒店召开，会上对2000年度热销的PS和PS2软件进行了表彰。SCEI社长久多良木健及众多知名制作人也到场助兴。

★ 6月22日

NAMCO公布CG电影“Axis”

NAMCO与法国电视电影发行商STUDIO CANAL，拥有电影版“最终幻想”日本发行权的GAGA COMMUNICATIONS，及负责CG电影制作的法国公司CHAMAN PRODUCTIONS联合发表声明，四家公司将携手开发CG电影“Axis”，并将在PS2

上推出同名游戏。据来自 CHAMAN PRODUCTIONS 高层的消息，"Axis"的开发工作已历时三年，预计在明年春天就可全部完成，秋季于日本首映。同名游戏由 NAMCO 第一开发部部长冈本达郎担任总监制，秉承电影故事背景，计划在明年秋天与电影同步推出。



★ 6月25日

"樱大战4"驾临 DC，为全系列划上完美终止符

今天世嘉在日本都内召开新作发布会，宣布"樱大战"系列的最新作"樱大战4·恋爱吧，少女"仍将在 DC 上推出，并预定于明年樱花盛开的季节发售。据制作人广井王子透露，本作的剧本已经完成，此次大神一郎将统领帝国华击团与巴黎华击团的13名少女与邪恶组织做最后一战，为"樱大战"系列画上一个完美的终止符。



7月2日

★ **GAMECUBE 首发软件确定**

随着 GAMECUBE 日本首发日期的逼近，任天堂首批对应 NGC 的游戏也于近日公布。根据任天堂广报部的消息，他们计划在9月14日推出两款 NGC 游戏，分别是"路易鬼屋冒险"与"水上摩托车·蓝色风暴"，这也是水管工马里奥首次缺席任氏主机的首发软件。

7月6日

★ **"PS2 Party in Summer"开幕**

日前，由 SCEI 主办的夏日电玩盛会"PlayStation 2 Party in Summer"于东京隆重召开，其间不仅有多款预计今夏登场的 PS2 热门游戏与玩家见面，许多游戏迷耳熟能详的知名制作人也到场助兴，如 SQUARE 的坂口博信、CAPCOM 的三上真司、SCEI 的小林信典，甚至索尼昔日强敌、SEGA 的铃木裕也亲临现场，为 PS2 版"VF4"造势。

7月14日

★ **吃豆、史莱姆、陆行鸟联袂出演**

NAMCO、ENIX、SQUARE 三社在7月13日共同发表了夏季限定 NTT 网络业务，届时吃豆、史莱姆、陆行鸟三位人气角色将同时出现在使用该网络的手机上。未来三家厂商还将把各家的招牌游戏移植到手机上，以进一步拓展手机游戏市场。

责任编辑：姜占峰





ISBN 7-114-04035-0 / TP · 00123
（每辑6.50元）　每套26.00元